Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa 2

# Psikologi dan Teknologi Informasi

HIMPSI

HIMPUNAN PSIKOLOGI INDONESIA

Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa 

# Psikologi dan Teknologi Informasi

HIMPUNAN PSIKOLOGI INDONESIA

**Psikologi dan Teknologi Informasi**
(Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa 2)

**ISBN 978-602-96634-4-0**

Editor:
1. J. Seno Aditya Utama
2. Juneman Abraham
3. Tjipto Susana
4. Ilham Nur Alfian
5. A. Supratiknya

**Perpustakaan Nasional RI. Data Katalog dalam Terbitan (KDT)**
Psikologi dan Teknologi Informasi / editor, J. Seno Aditya Utama … (et. al.).
-- Jakarta: Himpunan Psikologi Indonesia, 2016.
xxx+ 516 ; 17 x 25 cm. – (Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa 2)

ISBN 978-602-96634-4-0
1. Psikologi Terapan. 2. Teknologi Informasi. I. Seno Aditya Utama, J. II. Seri.
158

Perwajahan sampul; Pius Sigit



Cetakan Pertama, Oktober, 2016

Penerbit:

Himpunan Psikologi Indonesia
Jl. Kebayoran Baru No.85B
Kebayoran Lama, Velbak,
Jakarta 12240 Indonesia
Telp./Fax.: 021-72801625
Website: himpsi.or.id
Email: *sekretariatpp_himpsi@yahoo.co.id, sekretariat.pp@himpsi.or.id*

# Hidup Kita di Era Digital:
## Sebuah Pengantar

Kendati sudah menjadi bagian hidup kita selama bertahun-tahun terakhir khususnya sejak dasawarsa 1970-an saat untuk pertama kali fasilitas telepon berhasil diintegrasikan dengan Internet sebagai media komunikasi, dilanjutkan dengan munculnya Usenet groups pada awal dasawarsa 1980-an dan e-mail pada akhir dasawarsa 1980-an, dilanjutkan dengan munculnya World Wide Web untuk pertama kali pada 1991 dan aneka search engines, portals, dan situs-situs e-commerce pada akhir dasawarsa 1990-an, dan lahirnya aneka blogs dan jejaring sosial memasuki dasawarsa 2000-an (Palfrey & Gasser, 2008), namun harus diakui bahwa dampak luar biasa dari kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dengan segala bentuk fiturnya itu baru benar-benar kita sadari kemarin bahkan bagi sebagian dari kita mungkin baru hari ini. Kehadiran buku kedua Seri Sumbangan Pemikiran bagi Bangsa HIMPUNAN PSIKOLOGI INDONESIA (HIMPSI) berjudul "Psikologi dan Teknologi Informasi" saat ini kiranya bisa kita jadikan sebagai sejenis bukti, dalam arti bahwa tema tersebut de facto baru menjadi perhatian komunitas Psikologi di Indonesia tahun ini. Selain itu, keluar-biasaan dari dampak yang ditimbulkan oleh teknologi itu pun sepertinya tidak bisa sepenuhnya kita antisipasi sebelumnya, terbukti dari keterkejutan kita pada demam memainkan game atau permainan "Pokemon-Go" yang melanda masyarakat kita dan masyarakat dunia seumumnya sejak permainan itu diunggah ke dunia maya awal bulan Juli 2016 yang lalu.

## Being Digital, Born Digital!

Di tingkat global konon salah satu bacaan perintis yang mengulas peluang sekaligus ancaman dari kehadiran era baru teknologi informasi dan komunikasi ini adalah buku berjudul *Being Digital* karya **Nicholas Negroponte**, seorang dosen sekaligus *founding director* atau kepala sekaligus pendiri *Media Lab* di *Massachusettes Institute of Technology*, Amerika Serikat (Gill, 2015). Buku setebal 243 halaman ini sudah terbit pada tahun 1995 di New York oleh penerbit Alfred A. Knopf. Menurut pengarang, era penyebaran informasi lewat atom berupa koran, buku atau media tradisional lain telah digeser oleh *bit,* yaitu unsur terkecil DNA informasi yang tidak berwarna, tidak memiliki ukuran atau berat dan mampu bergerak dengan kecepatan cahaya berupa *digit* yang secara sederhana bisa dimaknai sebagai bilangan 1 atau 0. Inilah buku yang pertama kali mendeklarasikan akhir dari era analog, digantikan oleh era digital (Song, 2009).

Salah satu ciri penting *bit* adalah sifatnya yang sangat mudah berbaur atau bercampur serta bisa digunakan dan digunakan kembali baik secara bersama-sama maupun secara terpisah. Sebagai contoh, percampuran antara audio atau bunyi, video atau gambar, dan data menghasilkan apa yang kita kenal sebagai multimedia, yang bukan lain adalah perbauran sedemikian rupa antara ribuan bahkan mungkin jutaan *bits.* Itulah inti perkembangan teknologi informasi mutakhir, yaitu perubahan dari atom ke *bits* yang tidak mungkin lagi dibatalkan maupun dibendung. Selain mampu menyalurkan atau menyebarkan informasi dalam jumlah luar biasa besar dalam suatu ketika jenis komunikasi digital atau berbasis digit ini juga berdampak mengubah cara kita menghayati waktu dan ruang serta cara kita menjalin relasi dengan orang lain khususnya berkat kehadiran mesin pintar yang bernama komputer. Keberadaan kita di lokasi tertentu menjadi tidak terlalu penting sesudah digantikan oleh alamat *e-mail, s*ebaliknya berbagai lokasi geografis lain di seantero bumi dapat dengan mudah dan cepat kita hadirkan di hadapan kita secara *virtual* melalui komputer. Bahkan komputer akan berkembang sedemikian rupa sehingga mampu hadir menyerupai manusia. Akibatnya, dalam waktu tidak lama di masa mendatang, kita akan lebih banyak berkomunikasi dengan komputer ketimbang dengan orang lain untuk memenuhi aneka kebutuhan kita. Tentu saja Negroponte sejak dini

sudah mengingatkan, bahwa selain menawarkan aneka bentuk kemudahan dan kenyamanan setiap teknologi sekaligus juga memiliki sisi gelap tak terkecuali teknologi digital.

**John Palfrey**, seorang pakar media dan direktur pusat kajian internet dan masyarakat di Universitas Harvard, dan **Urs Gasser**, rekan John di pusat kajian yang sama sekaligus guru besar di Sekolah Hukum Universitas Harvard, melalui buku yang mereka tulis bersama berjudul *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives* (Basic Books, 2008), termasuk para tokoh perintis yang mencoba memaparkan manfaat sekaligus mudarat dari kehadiran teknologi informasi sebagaimana sudah disinggung oleh Negroponte. Menurut kedua pengarang, ada 12 (dua belas) wilayah perkara yang harus dihadapi sebagai tantangan baru sebagai dampak kehadiran teknologi digital sosial khususnya oleh generasi yang lahir sesudah dasawarsa 1980-an dan yang mereka sebut sebagai *Digital Natives* atau generasi yang lahir di era digital.

*Pertama,* perkara *identitas.* Sebagai generasi yang lebih banyak menghabiskan waktu terhubung dengan teman-teman secara *online,* mereka berisiko mengalami kesenjangan yang lebar antara identitas personal dan identitas sosial mereka. Kendati mereka bisa mengubah banyak aspek dari identitas personal mereka secara cepat dan mudah sesuai pengalaman pribadi mereka, namun mungkin mereka tidak akan pernah mampu mengubah identitas sosial yang terlanjur pernah mereka unggah dalam media sosial. Akibatnya, generasi digital membentuk dan mengkomunikasikan aneka identitas secara serentak melalui hubungan sosial di dunia nyata dan dunia maya, sehingga identitas mereka lebih merupakan mozaik yang terdiri dari aneka representasi tentang diri mereka yang mudah berubah-ubah dengan akibat lebih lanjut tidak memberikan kepastian rasa aman (Palfrey & Gasser, 2008).

*Kedua,* perkara kontrol atas keterangan pribadi. Khususnya akibat aktivitas *online*-nya yang sangat intens terkait kehidupan pribadinya melalui media sosial, tanpa disadari individu dalam era digital telah merelakan berbagai informasi tentang dirinya terunggah dan boleh jadi akan tersimpan secara abadi dalam dunia maya yang terbuka secara bebas bagi siapa pun yang ingin mengaksesnya. Selanjutnya informasi pribadi itu dapat dimanfaatkan oleh berbagai

pihak entah dengan tujuan baik atau jahat, namun yang pasti adalah demi kepentingan si pemakai dan jarang sekali demi kepentingan orang yang bersangkutan, si pemilik informasi pribadi itu. Di situlah masalahnya, dalam era digital ini keputusan tentang penggunaan informasi pribadi berada di tangan pihak yang memiliki kuasa atas informasi itu dan sangat mungkin penguasa itu justru bukan orang yang bersangkutan (Palfrey & Gasser, 2008).

*Ketiga,* perkara privasi atau kebebasan-keleluasaan pribadi. Privasi adalah situasi saat seseorang merasa sepenuhnya berada seorang diri, bebas dari kehadiran maupun pengamatan oleh orang lain. Privasi sesungguhnya juga merupakan sejenis hak dasar, yaitu hak seseorang untuk merasa bebas dari kemungkinan dicampuri urusannya oleh orang lain. Maka, lazimnya kita hanya rela menyerahkan atau mengkompromikan privasi kita kepada orang atau pihak lain yang kita percaya. Masalah yang berlangsung di dunia maya, kebanyakan orang terutama anak muda generasi digital mengira bahkan berkeyakinan bahwa ruang pribadi mereka di dunia maya itu memiliki tingkat privasi jauh melebihi yang sesungguhnya. Karena melakukan *chat* atau *update* status tengah malam saat semua orang sudah lelap dan di dalam kamar pribadinya, orang mengira bahwa obrolan atau *posting* yang dia unggah di media sosial itu bersifat sangat privat dan aman. Kenyataannya, dunia maya merupakan ruang yang bebas terbuka dan *identity theft* atau pencurian identitas dan kemungkinan penyalahgunaan informasi pribadi untuk tujuan-tujuan yang mungkin sangat merugikan pemiliknya terbuka sangat lebar (Palfrey & Gasser, 2008).

*Keempat,* perkara *safety* atau keamanan. Artinya, aktivitas orang yang intens di dunia maya sesungguhnya menempatkannya dalam posisi rentan untuk mengalami dua jenis gangguan keamanan, yaitu *psychological harm* atau kerusakan psikologis akibat terpapar pada objek audio-visual yang bisa berdampak merusak jiwa khususnya oleh mereka yang belum memiliki kesiapan-kematangan untuk menghadapinya seperti pornografi atau memperoleh pengalaman yang merusak-menyakitkan seperti *cyberbullying* atau pembulian lewat dunia maya, serta *physical harm* atau kerusakan fisik khususnya berupa kemungkinan penganiayaan fisik oleh pelaku yang mengenal

korban dari interaksi di dunia maya (Palfrey & Gasser, 2008).

*Kelima,* perkara *kreativitas*. Internet telah terbukti memicu dan membuka jalan bagi terjadinya ledakan kreativitas. Namun sebagaimana diingatkan oleh Palfrey dan Gasser (2008), dalam kreativitas perlu dibedakan antara “kreasi” dan “kreatif”. Kreasi meliputi semua jenis konten digital mulai dari sekadar *update* status dalam media sosial sampai sejenis klip video yang dibuat oleh pengguna aktif internet. Sebaliknya “kreatif” menunjuk pada ciri unik, bermanfaat, dan hasil pergulatan serius dari sebuah konten atau produk yang dihasilkan oleh seseorang baik diunggah dalam internet maupun tidak. Kenyataannya kebanyakan generasi digital pengguna aktif internet adalah para “kreator” di dunia maya dalam keseharian mereka. Masalahnya, kreasi mereka itu sering merupakan petikan atau turunan dari hasil kerja kreatif dari orang lain yang sesungguhnya dilindungi oleh hak cipta. Akibatnya, pencurian gagasan atau karya, plagiarisme, bahkan rekayasa konten atau informasi yang bisa berdampak merugikan kredibiltas dan nama baik pencipta yang sesungguhnya merupakan ancaman nyata di tengah riuhnya ledakan kreativitas di dunia maya (Palfrey & Gasser 2008).

*Keenam,* perkara *pembajakan* karya. Sebagaimana sudah disinggung, kreasi generasi muda digital di dunia maya lazimnya berupa “remix”, yaitu potongan-potongan files digital yang diambil dari karya-karya pencipta karya seni yang sesungguhnya kemudian digabung-gabungkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah file audio-visual baru yang didaku sebagai hasil kreativitasnya, telah menimbulkan keprihatinan serius terhadap maraknya praktik pembajakan karya di kalangan generasi digital. Praktik pengunduhan secara tidak semestinya terhadap konten atau materi berbayar di Internet khususnya berupa karya seni musik kemudian dibagikan secara bebas kepada sesama pengguna Internet, juga menambah seriusnya perkara pembajakan karya melalui dunia maya. Kiranya tidak salah ketika Palfrey dan Gasser (2008) menyatakan bahwa di balik maraknya kreativitas generasi digital sebagai arus atas dunia media digital kita, kita tidak boleh menutup mata terhadap arus bawah pelanggaran hukum yang kian menjadi praktik keseharian kita.

*Ketujuh,* perkara *kualitas.* Terbukanya kesempatan yang luas dan mudah bagi seseorang untuk mengunggah informasi apa saja di dunia maya di satu sisi memang memberdayakan orang yang ingin membagikan informasi yang benar tentang apa saja namun di sisi lain juga memudahkan orang yang ingin memberikan informasi yang sesat tentang hal yang sama. Kualitas informasi yang kita peroleh dari dunia maya menjadi pertaruhan besar di era digital. Kita dituntut jeli dalam membedakan *hoax* atau informasi yang sengaja dibuat untuk menyesatkan orang dan kebenaran. Tentu, kita tidak boleh serta merta menyatakan bahwa informasi yang diperoleh secara *online* kurang berkualitas dibandingkan informasi yang kita peroleh dari media cetak seperti ensiklopedia atau buku referensi lain. Persoalannya, informasi yang disajikan dalam media cetak lazim melalui proses review dan editing yang dilakukan secara cukup ketat, sementara di dunia maya setiap orang dengan leluasa bisa mem-*posting* apa saja dan kapan saja tanpa perlu berkonsultasi dengan orang lain (Palfrey & Gasser, 2008).

*Kedelapan,* perkara *overload* atau kelebihan atau bahkan ledakan beban. Jumlah informasi yang tersedia di dunia maya luar biasa banyak, sementara kemampuan orang untuk memroses informasi yang diterimanya memiliki batas. Akibatnya, terjadi kesenjangan yang luar biasa besar antara pertumbuhan jumlah dan jenis informasi di dunia maya dan kemampuan orang untuk memperhatikan dan memroses informasi yang diterimanya. Akibatnya, jika orang tidak mampu membatasi diri dalam penggunaan internet sebagaimana lazim terjadi di kalangan generasi digital, maka ancaman gangguan tingkah laku seperti kecanduan Internet, sindrom kejenuhan informasi, dan beban kelebihan informasi yang membuat orang kesulitan membuat aneka keputusan menjadi sesuatu yang nyata (Palfrey & Gasser, 2008).

*Kesembilan,* perkara *agresivitas* dan *kekerasan.* Banyak materi di dunia maya yang digemari oleh generasi digital berisi konten kekerasan. Sebagaimana kita tahu, anak-anak mulai meniru orang lain dalam rangka belajar mengembangkn aneka bentuk tingkah laku sosial maupun lawannya, antisosial. Media yang menyajikan adegan-adegan kekerasan sebagaimana bisa ditemukan dalam banyak jenis *games* atau permainan di internet secara efektif mengajarkan kepada anak-anak cara bertindak dengan agresif. Di pihak lain, menyaksikan

kekerasan di layar komputer atau gadget merupakan pengalaman yang mengasjikkan bagi kebanyakan anak. Lebih parah lagi, saat menyaksikan dan memainkan *games* yang bertema kekerasan, anak-anak itu bukan lagi berperan sekadar sebagai pengamat melainkan larut berubah menjadi partisipan aktif dalam dunia fantasi yang penuh dengan kekerasan. Alhasil, melalui internet generasi digital tidak hanya meniru melainkan belajar memerankan dan menginternalisasikan agresivitas dan kekerasan (Palfrey & Gasser, 2008).

*Kesepuluh,* perkara *inovasi* khususnya di bidang bisnis. Salah satu sisi positif penting dari era digital adalah lahirnya banyak orang muda yang melakukan inovasi atau pembaruan dalam menjalankan berbagai bisnis dengan memanfaatkan Internet. Dunia maya menyediakan sarana yang jauh lebih murah dan jauh lebih mudah untuk memulai dan menjalankan bisnis. Salah satu contoh perintis bisnis digital asal Indonesia adalah *Bellany Benedetto Budiman,* seorang desainer yang bermukim di Jakarta. Dia mulai merintis *Neuro-Design* sebuah studio desain yang antara lain menawarkan jasa desain dan produksi melalui Internet pada tahun 1998 saat masih berusia 16 tahun. Menyaksikan munculnya tokoh-tokoh inovator bisnis muda lain di banyak tempat di dunia, Palfrey dan Gasser (2008) sampai pada kesimpulan bahwa era *gerontokrasi* di mana kepemimpinan dalam organisasi bisnis maupun organisasi lain berada di tangan generasi tua atau lanjut usia benar-benar telah berakhir!

*Kesebelas,* perkara *belajar.* Kehadiran Internet dengan menyajikan ragam dan jumlah informasi yang seperti tanpa batas jelas-jelas telah mengubah cara belajar generasi digital. Konon proses belajar generasi digital melalui media Internet meliputi tiga tahap: (a) tahap *grazing* atau menjelajah, ibarat seekor mamalia yang menjelajah dan menikmati tetumbuhan di sana-sini di padang rumput informasi yang sangat luas; (b) tahap *deep-dive,* yaitu mendalami salah satu informasi atau isu yang menarik perhatian dan minatnya; dan (c) tahap mencari umpan balik dengan cara menulis *posting* dalam blog pribadi, menuliskan komentar pada pada blog orang lain, atau menuliskan pesan dalam milis terkait hal yang sedang didalaminya. Namun pengalaman baru belajar dengan media Internet itu sekaligus membawa sejumlah bahaya. Pertama, pembelajar generasi digital cenderung melakukan *multitask,* yaitu melakukan sejumlah kegiatan

sekaligus dalam saat bersamaan. Akibatnya, mereka cenderung kurang menaruh perhatian pada tugas pokok yang sedang dihadapi. Kedua, rentang perhatian mereka cenderung memendek. Mereka tidak menyukai sekaligus tidak mampu memusatkan perhatian pada materi yang yang panjang. Ketiga, munculnya budaya *copy-and-paste* dalam mengerjakan tugas-tugas yang jelas bertentangan dengan prinsip-prinisp etis yang ditanamkan dalam pendidikan (Palfrey & Gasser, 2008).

*Keduabelas* dan terakhir, perkara *aktivisme* atau partisipasi aktif dalam dunia politik. Kehadiran Internet melahirkan cara baru partisipasi dalam dunia politik dengan dua cara. Pertama, Internet memaksa lembaga-lembaga pemerintahan transparan terkait aneka kebijakan dan tindakan mereka. Kedua, Internet membuka jalan bagi warga negara biasa untuk ikut ambil bagian dalam menentukan bagaimana berbagai peristiwa publik diperbincangkan, dipahami, dan direkam dalam ingatan kolektif. Ringkas kata, Internet menyediakan sarana untuk memberdayakan warga masyarakat biasa memiliki tingkat partisipasi yang lebih besar, lebih langsung, dan lebih personal dalam aneka proses politik formal. Dalam perubahan penting itu dan di berbagai tempat di dunia, generasi muda digital menempati posisi terdepan (Palfrey & Gasser, 2008).

## Situasi Terkini, di Dunia dan di Tanah Air

Bagaimana situasi terkini dunia digital baik di tingkat global maupun khususnya di Tanah Air? Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin meluas dan tidaklah mungkin dibendung. Pengguna Internet di seluruh dunia misalnya, kini mencapai 3 milyar (40% populasi dunia) dan dua per tiganya berasal dari negara-negara berkembang (ITU, 2014). Data lain memperlihatkan bahwa pelanggan telepon seluler dunia telah mencapai 7 milyar dan lebih dari setengahnya adalah pelanggan yang bermukim di wilayah Asia-Pasifik (ITU, 2014). Kondisi ini merefleksikan kondisi di Indonesia. Pada tahun 2012 pengguna internet di Indonesia mencapai 24,23% dari jumlah penduduk dan meningkat menjadi 34.9% di tahun 2014 (APJII, 2014). Sebanyak 85% dari jumlah pengguna itu mengakses Internet melalui telepon selular (APJII, 2014). Sayang, ada persoalan

terkait pemerataan akses, biaya layanan, dan kualitas konektivitas. Riset APJII (2014) menunjukkan tidak meratanya sebaran pengguna internet dengan wilayah Indonesia bagian Barat sebagai pengguna internet terbesar (78,5%). Terkait biaya, data Bappenas (2014) menyebutkan tingginya biaya penyediaan layanan Internet per bulan dibandingkan rerata pengeluaran rumah tangga per bulan di kalangan masyarakat Indonesia. Kecepatan unduh (*download*) melalui jaringan Internet di Indonesia juga termasuk rendah dibandingkan di negara-negara Asia lain (Bappenas, 2014).

Menanggapi situasi itu, Pemerintah melakukan beberapa upaya, salah satunya melalui Rencana Pitalebar Indonesia (RPI) 2014-2019 yang tertuang dalam Peraturan Presiden Nomor 96 Tahun 2014. RPI didefinisikan sebagai "akses Internet dengan jaminan konektivitas selalu tersambung, terjamin ketahanan dan keamanan informasinya serta memiliki kemampuan *triple-play* dengan kecepatan minimal 2 Mbps untuk akses tetap (*fixed*) dan 1 Mbps untuk akses bergerak (*mobile*)" (Bappenas, 2014, h. 6). Terlepas dari definisi yang mungkin terlalu teknis untuk dipahami oleh komunitas Psikologi, inti semangatnya adalah menyediakan jaringan koneksi Internet di seluruh Indonesia secara handal dan aman. Dengan demikian diharapkan akan "..mendukung pertumbuhan pembangunan nasional dan daya saing Indonesia di tingkat global, serta peningkatan kualitas hidup masyarakat Indonesia" (Bappenas, 2014, h. 6).

Upaya yang ditempuh Pemerintah merupakan berita gembira, sebab kita akan memiliki kesempatan semakin luas untuk mengetahui dan terlibat menggunakan beragam manfaat teknologi informasi dan komunikasi untuk kemajuan kualitas hidup bersama kita. Kita akan semakin cepat mengetahui peristiwa-peristiwa terkini dunia. Kita akan memiliki semakin banyak sumber informasi untuk memuaskan berbagai keingintahuan kita. Ketersediaan informasi yang mutakhir dan mudah diakses akan sangat bermanfaat bagi upaya peningkatan kesejahteraan kehidupan bersama kita, seperti peningkatan kualitas pendidikan, kesehatan, keamanan dan sebagainya. Kita pun memiliki medium komunikasi yang semakin beragam untuk terhubung dengan orang lain, di manapun dan kapanpun. Kita juga dapat semakin melibatkan diri dalam memperbincangkan beragam isu dan mengembangkan minat, serta memperoleh ruang yang semakin

luas untuk mengungkapkan diri dan memperjuangkan kepentingan kita. Teknologi informasi dan komunikasi benar-benar menciptakan sebuah dunia baru yang semakin mengintegrasikan dunia yang semula berjarak, termasuk mengintegrasikan dunia nyata dan dunia maya.

Namun tetap harus kita sadari, teknologi informasi dan komunikasi pada dasarnya tetaplah teknologi. Kendati memberikan manfaat bagi kehidupan kita, teknologi tidak pernah netral. Selain mempromosikan nilai-nilai instrumental seperti efisiensi, keamanan, keandalan, dan kemudahan, teknologi seharusnya juga mempromosikan nilai-nilai sosial-moral-politis substantif seperti kebebasan, keadilan, pencerahan, privasi, dan otonomi. Namun yang terakhir itu tidak akan terjadi secara otomatis, melainkan harus secara aktif diperjuangkan dalam desain atau perancangannya (Flanagan, Howe & Nissenbaum, 2008). Selain itu, relasi antara manusia dan teknologi juga dimediasi oleh beragam dimensi yang menyertainya, seperti: sejarah, budaya, komunitas, pembagian tugas, dan peran (Rückriem, 2009). Artinya, relasi antara manusia dan teknologi informasi dan komunikasi tidak lagi memadai bila hanya dipandang sebagai relasi yang impersonal dan eksklusif. Para pengguna adalah pribadi-pribadi yang saat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi melibatkan persepsi, ingatan-ingatan, kebutuhan-kebutuhan, nilai-nilai, sikap, motif, motivasi, kepribadian, pengetahuan, emosi, keterampilan dan pemaknaan-pemaknaan yang bersifat personal dan sosial. Atribut-atribut psikologis itu kemudian dibingkai dalam kontradiksi-kontradiksi eksistensial psikologis manusia, antara kita-kami (Hassan, 2014), kehidupan-kematian, kebebasan-ketidakbebasan, isolasi-keterhubungan dan keberartian-ketidakberartian (Yalom, 1980). Teknologi informasi dan komunikasi kemudian menjadi medan interaksi dinamis antara atribut-atribut dan kontradiksi-kontradiksi eksistensial psikologis tersebut. Situasi itu ada kalanya menyebabkan potensi-potensi keunggulan diri dan masyarakat menjadi tumpul dan mandek, namun di kala lain juga mampu menstimulasi munculnya potensi-potensi yang masih terpendam. Pada tarikan-tarikan inilah Psikologi baik sebagai praktik maupun sebagai ilmu akan mampu berperan memberikan sumbangsih keterampilan dan pemikiran untuk menyelaraskan berbagai atribut dan kontradiksi tersebut,

sehingga teknologi informasi dan komunikasi dapat dijadikan alat sekaligus medium pengembangan pribadi dan masyarakat.

Saat ini Indonesia berada pada periode bonus demografi karena jumlah penduduk usia produktif (15-65 tahun) melebihi jumlah penduduk nonproduktif (BPS, 2013). Jumlah penduduk usia produktif di Indonesia diproyeksikan meningkat dari 66,5 % pada tahun 2010, menjadi 68,1% pada tahun 2028 sampai 2031 (BPS, 2013). Dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi, hampir setengah (49%) pengguna Internet di Indonesia saat ini berasal dari kelompok usia muda antara 18-25 tahun (APJII, 2014). Sebanyak 60% pengguna Internet dari kategori usia tersebut mengakses internet dari telepon selular (APJII, 2014). Data ini menunjukkan bahwa kini dan di masa mendatang masyarakat Indonesia dapat dengan mudah menjadi subjek sekaligus objek pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi baik secara positif atau negatif. Bila kita sepakat bahwa momentum bonus demografi harus dimanfaatkan demi kemajuan Indonesia, maka wacana tentang peran Psikologi dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di masyarakat sebagaimana diperbincangkan dalam buku ini merupakan sebuah keniscayaan untuk diwujudkan oleh komunitas Psikologi di Indonesia. Sebagai bidang ilmu dan terapan yang bersentuhan erat dengan manusia, Psikologi dapat berkontribusi besar dalam membantu masyarakat memahami seluk-beluk teknologi informasi dan komunikasi serta memanfaatkannya secara optimal bagi kesejahteraan hidup pribadi maupun masyarakat.

## Tentang Buku Ini

Buku ini merupakan buku kedua seri *Sumbangan Pemikiran Psikologi untuk Bangsa* yang diterbitkan oleh organisasi profesi Psikologi di Tanah Air, yaitu Himpunan Psikologi Indonesia atau HIMPSI. Buku ini menyajikan 31 artikel melibatkan 49 penulis dari berbagai institusi baik warga maupun sahabat komunitas Psikologi di Tanah Air. *Delapan* artikel memaparkan aneka kemudahan atau manfaat yang ditawarkan oleh kehadiran teknologi pada umumnya maupun teknologi informasi khususnya bagi kehidupan kita. *Agnes Maria Sumargi* menguraikan penggunaan teknologi dalam membantu

orang tua mengatasi tingkah laku bermasalah pada anak. *Diany Ufieta Syafitri, Ardias Nugraheni, Azizah Kartika Nugraheni, Firdaus Ismail Sholeh,* dan *Rifauddin Tsalitsy* memaparkan penggunaan permainan komputer sebagai media sosialisasi dan internalisasi nilai tertib lalu lintas pada siswa Sekolah Dasar. *Weny Savitry Pandia* mengupas pemanfaatan tekonologi dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus. *F.A. Triatmoko* dan *Sri Hartati Reksodiputro-Suradijono* menguraikan pengalaman mereka memanfaatkan teknologi informasi untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis di kalangan mahasiswa. *Winandi Mardajaya* dan *Arief Fahmie* mengulas pemanfaatan *virtual World 3D* sebagai media pembelajaran dan intervensi dalam praktik kerja profesi bidang Psikologi Industri dan Organisasi. *Arief Fahmie, Muthia Nurrakhmi,* dan *Jenny Handayani* menguraikan pemanfaatan desain *J-Test* untuk penyusunan profil karir pegawai. *Benedictus Ratri Atmoko* mengupas peran psikologi dalam mewujudkan *human-interface interaction* yang bercorak mutual. *Jeanete Ophilia Papilaya* menguraikan peran media sosial sebagai sarana mempererat budaya *ale rasa beta rasa* di Maluku.

Selanjutnya, *lima* artikel memaparkan sejumlah dampak negatif atau risiko kehadiran tekonologi informasi dalam kehidupan kita. *Subhan El Hafiz* menunjukkan kepada kita bahwa teknologi informasi menciptakan ruang publik baru yang menuntut pengembangan nilai-nilai moral baru. *Ike Herdiana* memaparkan ekses kehadiran teknologi informasi dalam memicu munculnya fenomen perdagangan manusia melalui Internet. *Mirra Noor Milla* mengulas proses radikalisasi kelompok teroris di Indonesia melalui media *online. Seger Handoyo* mengupas fenomen *cyberloafing* di tempat kerja sebagai dampak penggunaan teknologi informasi. *Josephine Maria Julianti Ratna* mengulas potensi fenomen kekinian yang dilahirkan oleh teknologi informasi dalam memunculkan masalah kejiwaan di kalangan individu yang kecanduan Internet pada umumnya atau media sosial pada khususnya.

*Lima* artikel berikutnya menguraikan dampak kehadiran teknologi informasi terhadap perubahan gaya hidup dalam sejumlah ruang kehidupan kita. *Elisabeth Santosa* menguraikan perlunya orang tua menyesuaikan pola asuh yang diterapkan pada anak-anak yang lahir dan tumbuh di era digital. *Wiwin Hendriani* mengulas

tentang pentingnya menumbuhkan *online resilience* pada anak melalui pengasuhan yang ramah teknologi informasi. *Erita Yuliasesti* dan *Hayu Lestari* mengulas pengaruh teknologi informasi terhadap pola perilaku belanja di kalangan mahasiswa. *Jony Eko Yulianto* memaparkan potensi problem kepercayaan antara pembeli dan penjual maupun sebaliknya yang melekat pada interaksi termediasi dalam fenomen belanja di Internet. *Hendro Prabowo* dan *Alia Rizki Fauziah* menunjukkan kemudahan dalam usaha berkat kehadiran teknologi informasi dengan membandingkan pengalaman dua pengusaha yang mengembangkan bisnisnya di masa sebelum dan sesudah era digital.

*Lima* artikel selanjutnya mengupas status penelitian Psikologi tentang media sosial serta dampak teknologi informasi terhadap perubahan sosial. *Beatriks Novianti Kiling-Bunga, Indra Yohanes Kiling,* dan *Marselino Kharitas Purna Abdi Keraf* meneropong cakupan riset tentang media sosial di Indonesia. *Mahargyantari Purwani Dewi* dan *Hendro Prabowo* mengulas pentingnya menyikapi secara cerdas problem batas transparansi dalam penelitian psikologi yang memanfaatkan Internet agar tidak membuka ruang bagi responden untuk memberikan jawaban yang bias ke arah yang dipandang sepatutnya oleh masyarakat. *Akhmad Junaidi* dan *Weni Endahing Warni* menguraikan perubahan tingkah laku dan peradaban manusia akibat kehadiran *cyberspace* sebagai anak kandung teknologi informasi. *Indro Nugroho* memaparkan peran teknologi informasi sebagai instrumen perubahan sosial. *Inge Hutagalung* mengulas dinamika pemilihan dan penolakan informasi pornografis di kalangan remaja di Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

*Empat* artikel berikutnya membahas dampak kehadiran teknologi informasi terhadap pembentukan subjek maupun kemanusiaan kita secara keseluruhan. *Imadduddin Parhani* dan *Yulia Hairina* mengupas peran media sosial dalam menggalang dukungan masyarakat untuk menolong warga yang sedang tertimpa musibah dan membutuhkan pertolongan. *Ira Puspitawati, Nilam Widyarini,* dan *Dona Eka Putri* mengulas problem pembentukan *Super-ego* dalam dunia maya. *Rakhman Ardi* membahas anonimitas dan pemenuhan kebutuhan psikososial melalui pengungkapan diri di media sosial. *Penny Handayani* dan *Anissa Azura* mengupas peran teknologi dalam bentuk *assistive devices* dalam membantu kaum disabilitas menemukan

kembali ruang untuk mengaktualisasikan kemanusiaannya, terbebas dari jerat keterbatasan baik fisik maupun nonfisik yang mereka sandang.

*Empat* artikel terakhir membahas teknologi pada umumnya maupun teknologi informasi pada khususnya sebagai tantangan dan peluang dalam pengembangan Psikologi. *Dibyo Soemantri Priambodo* membahas perlunya profesi Psikologi di Indonesia melakukan perubahan-perubahan agar tidak terpinggirkan dalam persaingan dengan profesi lain dalam menghadapi tantangan baru di era teknologi informasi ini. *Ignatius Ryan Jeffri Dharmawan, Rizki Restuning Tiyas,* dan *Riska Andari* memaparkan bahaya dari praktik psikologi tradisional seperti membaca kepribadian melalui bentuk wajah, gurat tangan dan sejenisnya yang masih tetap hadir di zaman teknologi informasi ini. *Clara Moningka* mengulas tentang pentingnya Psikologi mampu mengintegrasikan diri dengan kemajuan teknologi informasi, khususnya di tengah dunia komunikasi yang semakin termediasi oleh komputer. Terakhir, *Raymond Godwin* memaparkan pentingnya upaya menerapkan prinsip-prinsip dan teori-teori psikologi dalam memodifikasi tingkah laku ke arah yang baik melalui psikoteknologi.

## Akhirul Kalam

Mengakhiri pengantar ini, Tim Editor ingin mengucapkan terima kasih kepada sejumlah pihak yang dengan satu dan lain cara mendorong dan membantu kelahiran buku ini. *Pertama,* kepada Pengurus Pusat HIMPSI atas fasilitasi yang disediakan praktis dalam seluruh tahap penyiapan buku ini hingga kemunculannya. *Kedua,* kepada seluruh penulis yang telah mengirimkan karya tulisnya untuk dimuat dalam buku ini. Kepada satu atau dua penulis yang artikelnya terpaksa belum bisa dimuat, diharapkan tetap bersemangat mengirimkan tulisan pada seri buku berikutnya. *Ketiga* dan terakhir, kepada Prof. Dr. Phil. Hana Panggabean, Psikolog. Sebagai Ketua Kompartemen *Sumbangan Pemikiran Psikologi untuk Bangsa* dalam Kepengurusan Pusat Himpunan Psikologi Indonesia yang membidangi antara lain penerbitan buku tematik tahunan HIMPSI, beliaulah yang memegang tongkat komando atas penerbitan buku ini. Karena alasan kesehatan akhirnya beliau tidak bisa terus terlibat dalam kegiatan ini. Semoga

kemunculan buku ini menjadi penghiburan dan pendorong semangat bagi kesembuhan beliau. Akhir kata, kepada seluruh sidang pembaca kami ucapkan selamat menikmati.

Yogyakarta, 26 September 2016

**Tim Editor**
J. Seno Aditya Utama
Juneman Abraham
Tjipto Susana
Ilham Nur Alfian
A. Supratiknya

# Daftar Acuan

*APJII. (2014). Profil pengguna internet Indonesia 2014. Jakarta: Pengarang.*

*Bappenas. (2014). Rencana pitalebar Indonesia 2014–2019. Jakarta: Pengarang.*

*"Bio John Palfrey". (2015). Diunduh dari https://jpalfrey.andover.edu/top/bio/*

*BPS. (2013). Proyeksi penduduk Indonesia 2010-2035. Jakarta: Pengarang.*

*Flanagan, M., Howe, D.C & Nissenbaum, H. (2008). Embodying values in technology: Theory and practice. Dalam Jeroen van den Hoven & John Weckert (Eds.), Information technology and moral philosophy (h. 322-353). NY: Cambridge University Press.*

*Gill, D.W. (2015). Being digital by Nicholas Negroponte. New York: Alfred A. Knopf, 1995. Diunduh dari www.gordonconwell.edu/ockenga/faith-work/documents/NegroponteN.Being.Digital.pdf*

*Hassan, F. (2014). Psikologi-kita & eksistensialisme. Depok: Komunitas Bambu.*

*ITU. (2014). The world in 2014. ICT facts and figures. Diunduh dari http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2014-e.pdf*

*Kemristek. (2006). Indonesia 2005-2025. Buku putih: Penelitian, pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang teknologi informasi dan komunikasi tahun 2005-2025. Jakarta: Pengarang.*

*Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). Born digital. Understanding the first generation of digital natives. New York: Basic Books.*

*Rückriem, G. (2009). Digital technology and mediation: A challenge to activity theory. Dalam A. Sannino, H. Daniels, & K.D. Gutiérrez (Eds.), Learning and expanding with activity theory (h. 88–111). NY: Cambridge University Press.*

*Song, F. (2009, Spring). Palfrey, John, and Urs Gasser. Born digital: Understanding the first generation of digital natives. New York: Basic, 2008. The Hedgehog Review, 61-64.*

*"Urs Gasser". (2015). Diunduh dari https://cyber.law.harvard.edu/people/ugasser.*

*Yalom, I. D. (1980). Existential psychotherapy. NY: Basic Book.*

# Sambutan Ketua Umum HIMPSI

Setelah terbit tahun lalu buku pertama *Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi untuk Bangsa* Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) berjudul "Revolusi Mental: Makna dan realisasi," kehadiran buku kedua berjudul "Psikologi dan Teknologi Informasi," sungguh sangat menggembirakan dan membanggakan. Buku ini merupakan salah satu perwujudan kiprah HIMPSI berkarya untuk bangsa Indonesia.

Sebagai sebuah kumpulan pemikiran untuk bangsa, artikel-artikel yang ditampilkan dalam buku ini penuh dengan gagasan, hasil telaah literatur, dan hasil riset yang sangat menarik untuk merespon persoalan bangsa yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi. Dikupas dengan mendalam berbagai persoalan penggunaan teknologi informasi di bidang pendidikan, kesehatan, sosial, dan organisasi. Dipergunakan dengan baik berbagai konsep, teori, dan riset Psikologi untuk menjelaskan perilaku dan berbagai persoalan terkait teknologi informasi. Kita dapat belajar dari buku ini bagaimana tantangan, peluang, dan persoalan penggunaan teknologi informasi.

Carl Jung menyatakan bahwa teknologi adalah netral. Bagaimana kita menggunakan teknologi menentukan apakah teknologi akan menjadi positif atau negatif. Pada sisi positif, kita mengetahui bahwa teknologi memberikan peluang untuk belajar apapun dengan sangat mudah, mempermudah membuat jaringan sosial dan jaringan bisnis, meningkatkan produktivitas kerja dan organisasi, serta dapat membantu memantau kondisi kesehatan kita, serta masih banyak keuntungan lainnya. Pada sisi negatif, kita juga mengetahui berbagai dampak buruk yang telah ditimbulkan karena penggunaan teknologi informasi. Sebut saja antara lain, kecanduan permainan internet, kejahatan dunia maya, kejahatan seksual akibat terstimulasi pornografi di internet, dan sebagainya.

Pengetahuan Psikologi terkait dengan teknologi informasi berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dalam dua puluh tahun terakhir ini. Para ahli Psikologi selain menggunakan teknologi sebagai metode meningkatkan kesejahteraan psikologis dan juga alat bantu untuk melakukan kegiatan profesionalnya, juga berusaha untuk memahami bagaimana teknologi mempunyai dampak terhadap perilaku dan hubungan antar orang. Topik-topik yang terkait dengan perihal tersebut selanjutnya semakin berkembang, sehingga sampai pada kelahiran cabang baru dalam Psikologi, yaitu Psikologi Dunia Maya (*Cyberpsychology*).

Psikologi Dunia Maya mencoba menjelaskan bagaimana manusia berinteraksi dengan orang lain menggunakan teknologi, bagaimana perilaku manusia dipengaruhi oleh teknologi, bagaimana teknologi dapat dikembangkan untuk mendapatkan kecocokan terbaik dengan kebutuhan manusia, dan bagaimana kondisi psikologis manusia dapat dipengaruhi oleh teknologi. Penelitian dalam Psikologi Dunia Maya didorong oleh perkembangan World Wide Web, dan juga secara khusus kehadiran media sosial. Psikologi Dunia Maya meneliti juga tentang permainan *online* dan *offline*, kecerdasan artifisial, dan sebagainya. Artikel-artikel dalam buku ini membahas persoalan-persoalan yang dikaji oleh Psikologi Dunia Maya tersebut.

Penghargaan saya sampaikan pada para penulis yang sebagian besar adalah dosen-dosen dari 20 (dua puluh) universitas di Indonesia dan sebagian lagi para praktisi. Terimakasih yang sebesar-besarnya juga saya sampaikan untuk pengurus Kompartemen 4 HIMPSI dan tim editor yang telah bekerja keras untuk merealisasikan buku ini, yaitu J. Seno Aditya Utama, Tjipto Susana, Juneman Abraham, Ilham Nuralfian, dan A. Supratiknya,. Terimakasih juga saya sampaikan kepada semua pihak yang ikut berperan dalam penerbitan buku ini. Harapan saya agar kontribusi HIMPSI melalui buku ini dapat membantu berbagai pihak seperti pemerintah, para pendidik, para orang tua, dan semuanya untuk (1) melakukan promosi penggunaan teknologi informasi secara positif, (2) melakukan prevensi dampak negatifnya, (3) menggunakan buku ini sebagai referensi dalam proses pembelajaran dan juga riset topik Psikologi dan Teknologi Informasi, dan (4) menstimulasi terselenggaranya diskusi yang bermanfaat

untuk pengembangan pengetahuan Psikologi Dunia Maya yang dapat diterapkan untuk mengatasi persoalan bangsa.

HIMPSI Berkarya untuk Bangsa
Jakarta, 10 Oktober 2016
Pada Hari Kesehatan Mental Sedunia

**Dr. Seger Handoyo, Psikolog**
**Ketua Umum**

**KEPALA STAF KEPRESIDENAN**
**REPUBLIK INDONESIA**

## *Executive Note* Kepala Staf Kepresidenan untuk Buku "Psikologi dan Teknologi Informasi"

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sampai pada Era Revolusi Digital. Kondisi ini membuat pemanfaatan teknologi digital menjadi tuntutan wajib dalam kehidupan masyarakat, baik untuk komunikasi, pemenuhan tuntutan pekerjaan, pendidikan maupun pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain memberikan manfaat, pemakaian teknologi digital ini terkadang juga menimbulkan permasalahan diantaranya kesenjangan kebudayaan antar generasi (*generation gap*). Cepatnya perkembangan teknologi, membuat kalangan orang tua terkadang menjadi tertinggal dan gagap menghadapi perkembangan produk-produk teknologi terbaru, sementara itu anak-anak muda semakin cepat menjadi komsumen produk digital yang dipasarkan, yang jika tidak dikelola sering kali menimbulkan ketergantungan pada pemakaiannya. Tidak hanya itu, akses berlebih pada teknologi informasi dan komunikasi di era digital ini, jika tidak dikelola juga dapat menimbulkan meluasnya perilaku pornografi, kekerasan, hingga terorisme.

Selamat kami ucapkan atas terbitnya buku kedua yang berjudul "Psikologi dan Teknologi Informasi" ini. Terima kasih untuk sumbangan dari semua penulis. Selain merupakan sumbangan penting untuk para psikolog, pendidik dan orang tua, buku ini juga penting dibaca oleh para pembuat kebijakan di pemerintahan sehubungan dengan mulai timbulnya gejala gangguan mental dan tingkah laku pada masyarakat sebagai salah satu efek negatif dari akses pada teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat dewasa ini.

Jakarta, 24 Oktober 2016

Kepala Staf Kepresidenan,

Teten Masduki

# Daftar Isi

# 1
# Penggunaan Teknologi dalam Intervensi Keluarga

Agnes Maria Sumargi

Program *parenting* pada dasarnya bertujuan untuk membekali orang tua dengan ketrampilan pengasuhan anak sehingga anak terhindar dari masalah perilaku seperti agresi dan melawan, serta masalah emosi seperti kecemasan dan depresi. Program *parenting* berkembang sejak tahun 1960-an, berdasarkan pendekatan perilaku dan *social cognitive* yang berasumsi bahwa orang tua dapat mempengaruhi perilaku anak (Haslam, Mejia, Sanders, & de Vries, 2016). Beberapa contoh program *parenting* yang terbukti efektif berdasarkan penelitian adalah *Incredible Years* (Webster-Stratton, 2001), *Triple P-Positive Parenting Program* (Sanders, 2012), dan *Parent-Child Interaction Therapy* (Herschell, Calzada, Eyberg, & McNeil, 2002). Pada umumnya, program-program ini bermaksud untuk meningkatkan hubungan antara orang tua dengan anak dan mengajarkan kepada orang tua strategi mendisiplinkan anak yang tidak melibatkan kekerasan. Dengan demikian, pengasuhan oleh orang tua menjadi lebih efektif. Kecemasan, stres, dan depresi yang dialami orang tua juga berkurang dan kepercayaan diri dalam mengasuh anak menjadi bertambah (Haslam et al., 2016).

Program *parenting* diberikan kepada orang tua sesuai dengan kebutuhannya (Sanders, 2012; Webster-Stratton & McCoy, 2015). Tidak semua orang tua membutuhkan intervensi yang bersifat intensif atau mendalam, sehingga pemberian program *parenting* bisa berlangsung singkat. Biasanya program-program yang bertujuan

preventif diberikan kepada orang tua yang tidak mengalami masalah yang serius dengan perilaku anak dan terbuka bagi masyarakat umum (contoh: *Universal* dan *Selected Triple P*; Sanders, 2012). Sedangkan program-program yang bertujuan untuk *treatment* dibutuhkan oleh orang tua yang memiliki anak dengan masalah emosi dan perilaku yang serius atau orang tua dengan masalah berat seperti depresi atau konflik rumah tangga (contoh: *Enhanced Triple P;* Sanders, 2012). Program ini diberikan dalam jangka waktu yang lebih panjang karena topik bahasannya lebih banyak dan mencakup latihan dan penerapan untuk mengasah ketrampilan pengasuhan orang tua (Haslam, *et al.*, 2016).

Program *parenting* umumnya diberikan oleh praktisi yang terlatih (terakreditasi) kepada orang tua melalui pertemuan tatap muka (*face-to-face*). Hal ini dilakukan baik dalam bentuk kelompok (contoh: *Basic* dan *Advanced program*; Webster-Stratton, 2001) maupun perseorangan (contoh: *Parent-Child Interaction Therapy*; Herschell, *et al.*, 2002 dan *Standard Triple P*; Sanders, 2012). Selain tatap muka, format lainnya adalah pembelajaran mandiri dengan menggunakan panduan tertulis (contoh: *Self-directed Triple P*; Sanders, 2012). Media teknologi juga digunakan dalam program *parenting* untuk memberikan contoh dan arahan kepada orang tua mengenai strategi pengasuhan yang efektif. Misalnya, penggunaan rekaman video (Webster-Stratton, 2001), telepon sebagai sarana konsultasi (Sanders, 2012), *earphone* yang dikenakan orang tua dalam proses *coaching* sewaktu orang tua bermain atau berinteraksi dengan anak (Herschell, *et al.*, 2002).

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, media teknologi modern seperti televisi, internet, dan *smartphone* dimanfaatkan untuk membuat program *parenting* menjadi semakin menarik dan sesuai dengan kebutuhan orang tua. Tulisan ini bermaksud untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan teknologi modern dalam program *parenting*. Artikel-artikel penelitian yang disajikan merupakan hasil pencarian literatur dari Google Scholar dan PsycINFO dengan kata kunci *parenting intervention, parenting program, parent training,* dan *technology*. Artikel-artikel ini dipublikasikan dalam 16 tahun terakhir sehingga cukup menggambarkan penerapan teknologi modern terkini dalam penelitian intervensi keluarga. Diharapkan bahasan ini akan memunculkan ide-ide baru bagi praktisi kesehatan

dan psikolog mengenai pemanfaatan teknologi dalam konteks layanan kesehatan mental bagi keluarga.

## Ragam Teknologi dalam Program *Parenting*

Penggunaan teknologi dalam program *parenting* sangat bervariasi. Pada awalnya teknologi digunakan sebagai penunjang saja bagi program *parenting* yang dipandu oleh praktisi. Misalnya, penggunaan *videotape* dalam sesi kelompok *parenting* untuk memberikan contoh praktis kepada orang tua mengenai cara-cara mengatasi perilaku anak yang sulit (Bradley, *et al.*, 2003). Kemudian dalam perkembangannya, teknologi menjadi bagian inti dari program *parenting* di mana keterlibatan praktisi secara langsung relatif kecil, bahkan tidak ada, seperti program *parenting* yang diberikan kepada orang tua dalam bentuk tayangan video di *CD-ROM* (Gordon, 2000) ataupun *DVD* (Porzig-Drummond, Stevenson, & Stevenson, 2015). Orang tua mempelajari sendiri tayangan video tanpa bantuan praktisi. Dalam skala yang lebih luas, program *parenting* diberikan kepada orang tua dari berbagai kalangan, yakni melalui tayangan televisi dan program *online* seperti yang akan dijabarkan berikut ini.

Penelitian menunjukkan bahwa siaran televisi dapat digunakan sebagai media intervensi bagi keluarga. Orang tua dapat belajar mengenai berbagai strategi pengasuhan yang efektif melalui tayangan televisi. Salah satu contohnya adalah 12 episode serial televisi yang berjudul *Families* dengan durasi 20-30 menit per episode (Sanders, Montgomery, & Brechman-Toussaint, 2000). Selain berisikan pembahasan singkat mengenai masalah-masalah yang sering dialami oleh keluarga, tips kesehatan untuk keluarga dan fakta tentang kondisi keluarga, siaran televisi ini berisikan panduan bagaimana menerapkan strategi *parenting* yang efektif (dalam hal ini, strategi-strategi *Triple P*) untuk mengatasi perilaku anak yang bermasalah dan untuk mengajarkan ketrampilan baru kepada anak. Panduan ini dipadukan dengan demonstrasi oleh model (figur orang tua) yang menerapkan strategi pengasuhan yang positif kepada anak. Sekalipun segmen *Triple P* ini hanya berlangsung singkat, yakni 5-7 menit, namun orang tua merasakan manfaatnya yang besar untuk mengatasi perilaku anak (Sanders, *et al.*, 2000).

Bentuk tayangan televisi lainnya yang cukup efektif berupa 6 episode film dokumentasi *Driving Mum and Dad Mad* yang menceritakan pengalaman 5 keluarga yang memiliki anak berusia 3-7 tahun dengan masalah perilaku yang serius. Dalam film tersebut, digambarkan bahwa kelima keluarga sedang mengikuti program *parenting*, *Group Triple P* (Sanders, Calam, Durand, Liversidge, & Carmont, 2008). *Group Triple P* adalah program *parenting* yang dilaksanakan dalam kelompok kecil dengan panduan praktisi. Tayangan televisi ini menampilkan perjalanan masing-masing keluarga saat mereka menerapkan ketrampilan pengasuhan positif, termasuk di dalamnya proses diskusi dalam sesi *Group Triple P* dan interaksi antara orang tua dengan anak di rumah maupun di tempat umum. Tayangan ini diputar oleh ITV UK dan menjadi siaran televisi yang populer di Inggris yang ditonton oleh sekitar 4,2 juta pemirsa (Calam, Sanders, Miller, Sadhnani, & Carmont, 2008). Untuk keperluan penelitian, selain menonton tayangan ini, 454 orang tua yang terlibat dalam penelitian mendapat kesempatan untuk mengakses lembar tips pengasuhan yang terdapat pada website ITV.

Sementara itu, contoh dari program *parenting online* adalah *Triple P Online. Triple P Online* berisikan 8 modul *parenting* yang dapat dipelajari secara mandiri oleh orang tua melalui internet (Sanders, Baker, & Turner, 2012). Isi program ini setara dengan program pelatihan intensif bagi orang tua yang memiliki anak dengan masalah perilaku yang cukup serius (*Standard Triple P*). Pemberian materi tentang strategi pengasuhan anak dipadukan dengan tayangan video berisikan demonstrasi penerapan strategi dan testimoni orang tua mengenai penerapan strategi tersebut. Orang tua juga dapat mengunduh lembar kerja dan file audio berisikan reviu materi pada sesi tertentu. Selain itu, orang tua dipandu untuk menetapkan tujuan, melakukan reviu materi dan mengerjakan latihan-latihan. Agar orang tua dapat menyelesaikan program hingga tuntas, digunakan SMS dan e-mail yang secara otomatis terkirim sebagai pengingat (Sanders, *et al.*, 2012). Pada intinya, *Triple P Online* diberikan tanpa fasilitasi atau bantuan dari praktisi.

Serupa dengan *Triple P Online*, *Parenting Toolkit* merupakan program intervensi berbasis internet dengan sasaran orang tua remaja yang memiliki masalah perilaku (Irvine, Gelatt, Hammond,

& Seeley, 2015). *Parenting Toolkit* mengajarkan strategi mengatasi perilaku bermasalah berdasarkan skenario atau kasus (*problem-based learning*) dengan berbagai topik, seperti waktu tidur (*bedtime*), depresi, prestasi akademik, teman, merokok, dan mencuri. Orang tua dapat dengan bebas memilih topik yang hendak dipelajari. Pada setiap topik yang dipilih, orang tua akan melihat tayangan video singkat berisikan interaksi antara orang tua dengan anak. Tayangan ini selalu berakhir dengan pertanyaan mengenai respon orang tua yang tepat untuk mengatasi perilaku anak dalam kasus tersebut. Terdapat tiga pilihan respon dengan satu jawaban yang benar. Apabila orang tua menjawab salah, muncul tayangan video yang memperlihatkan hasil akhir yang negatif pada interaksi antara orang tua dengan anak. Sebaliknya, apabila orang tua menjawab dengan benar, tayangan video yang muncul memperlihatkan hasil akhir yang positif pada interaksi orang tua dan anak. Tayangan berikutnya berbentuk poin-poin pengajaran yang menganalisis pendekatan yang digunakan, yakni mengapa strategi yang dipilih itu salah atau benar dan rencana aksi (*action plan*) untuk menerapkan strategi pengasuhan yang benar ke dalam kehidupan nyata. *Parenting Toolkit* didesain sedemikian rupa sehingga orang tua dapat secara mandiri menjalankan program tanpa dukungan dari praktisi.

Sekalipun keberadaan teknologi mampu menggantikan peran praktisi, pendampingan oleh profesional tetap ditawarkan kepada keluarga yang membutuhkan, khususnya keluarga yang memiliki masalah kompleks seperti keluarga miskin, orang tua yang pernah terlibat kriminalitas, menjadi pecandu narkoba atau yang menunjukkan kecenderungan untuk melakukan kekerasan pada anak. Keluarga bermasalah ini cenderung tidak berpartisipasi dalam progam *parenting* karena berbagai kendala seperti kesibukan kerja, masalah biaya dan transportasi, padahal merekalah yang paling membutuhkan bantuan karena memiliki anak dengan perilaku bermasalah yang serius. Para orang tua ini umumnya merasa malu untuk tampil di masyarakat, cenderung menarik diri dan kurang suka untuk bertemu dengan praktisi, apalagi untuk mengakses program *parenting* secara individual ataupun secara berkelompok bersama dengan orang tua yang lain (Gordon, 2000). Oleh karena itu, di negara-negara maju dimana teknologi internet dapat dengan mudah dan murah untuk

diakses, program *parenting* disajikan secara virtual, misalnya melalui *Triple-P Online Community* (*TPOC;* Love, *et al.*, 2016). Selain mendapat modul *parenting online* (*Triple P Online*), para orang tua dalam *TPOC* terhubung melalui media sosial sehingga mereka dapat berbagi informasi dan memberikan dukungan sosial. Identitas para orang tua ini disamarkan melalui karakter *game* (*avatar*) yang dipilihnya sendiri. Praktisi berperan sebagai fasilitator dengan merespon informasi yang di*posting* oleh anggota komunitas, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul, memberikan apresiasi atau *reward* (dalam bentuk simbol 'lencana' atau bintang) kepada orang tua yang menceritakan usaha kerasnya dalam menerapkan pengasuhan yang positif, serta memonitor situs atau forum komunikasi antar anggota. Selain melalui komputer, materi *Triple-P online* dan media sosial ini dapat diakses melalui *smartphone* atau *tablet* (Love, *et al.*, 2016). Dengan demikian, program diberikan sepenuhnya secara virtual.

## Keuntungan Menggunakan Teknologi

Banyak keuntungan bisa diperoleh dengan memanfaatkan teknologi dalam intervensi keluarga. Penggunaan teknologi dalam program *parenting* akan meningkatkan efisiensi pemberian program. Sebagai contoh, program *parenting* yang dikemas dalam bentuk serial televisi dapat menjangkau masyarakat luas dari berbagai kalangan, termasuk mereka yang tinggal di pedalaman atau di tempat yang terisolasi maupun mereka yang tidak ingin berpartisipasi dalam program *parenting* karena malu atau takut dengan penilaian masyarakat bahwa dirinya memiliki permasalahan psikologis (Calam, *et al.*, 2008). Selain itu, program televisi yang memberikan informasi mengenai perilaku bermasalah pada anak dan strategi-strategi yang efektif untuk mengatasinya dapat mendorong para orang tua untuk mawas diri dengan kondisi anaknya. Dengan demikian, apabila orang tua melihat anaknya menunjukkan tanda-tanda perilaku bermasalah yang serius, maka ia dapat dengan segera mencari bantuan atau melakukan tindakan intervensi secara dini (Sanders, *et al.*, 2000).

Teknologi dalam bentuk tayangan video yang dikemas sebagai DVD atau tayangan *online* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendapat intervensi darurat. Hal ini dilakukan apabila akses untuk

melakukan konsultasi atau sesi terapi dengan panduan praktisi kesehatan atau psikolog tidak bisa diperoleh karena mahalnya biaya atau lamanya antrian atau daftar tunggu (Porzig-Drummond, *et al.*, 2015). Bukannya tidak mungkin bahwa sebagian orang tua yang mengakses materi *parenting* via teknologi ini terpecahkan masalahnya sehingga mereka tidak perlu lagi mendapat intervensi tingkat lanjut untuk mengatasi perilaku anaknya.

Manfaat lain dari penggunaan teknologi adalah kepraktisannya. Sebagai contoh, program *parenting online* dapat diakses di mana saja oleh orang tua, baik itu dengan menggunakan komputer *desktop*, *laptop*, *tablet*, ataupun *smartphone*. Dengan kata lain, orang tua dapat secara fleksibel mengakses materi program *parenting* sesuai dengan waktu luangnya dan tidak terbatas pada tempat. Kendala teknis seperti masalah transportasi dan menjaga anak yang menyebabkan ketidakhadiran orang tua dalam pelaksanaan program *parenting* secara *face-to-face* dapat teratasi. Demikian pula dengan stigma sosial (anggapan bahwa yang mengikuti program *parenting* adalah mereka yang bermasalah) tidak lagi ada karena orang tua tidak perlu bertemu dengan orang lain atau muncul di hadapan publik (Sanders, *et al.*, 2012). Orang tua juga tidak tergantung pada praktisi, ia dapat dengan bebas memilih materi program yang relevan dengan kebutuhannya dan mempelajari materi sesuai dengan kecepatannya (Irvine, *et al.*, 2015).

Lebih jauh lagi, program *parenting online* yang melibatkan media sosial memiliki keuntungan tambahan. Melalui media sosial, orang tua dapat berinteraksi dengan orang tua lainnya sehingga memungkinkan terjadinya proses *modelling* atau peniruan. Orang tua dapat membicarakan keberhasilannya sewaktu menerapkan strategi pengasuhan yang positif. Hal ini kemudian memotivasi orang tua lainnya untuk mencoba menerapkan strategi yang sama. Selain sebagai sumber informasi, media sosial dapat menjadi sumber dukungan sosial karena orang tua merasa tidak sendirian saat menghadapi masalah atau kendala dalam pengasuhan. Orang tua juga dapat memberikan semangat dan dukungan bagi orang tua lainnya. Melalui media sosial, orang tua dapat pula berbagi konsep pengasuhan yang efektif kepada orang lain. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% anggota *Triple-P Online Community* secara aktif berbagi konsep dan

strategi pengasuhan yang positif kepada pihak lain. *Sharing* tidak hanya terbatas pada anggota komunitas tetapi juga kepada pribadi-pribadi di luar komunitas, seperti teman, anggota keluarga, guru dan staf penitipan anak (Love, *et al.*, 2016). Dengan kata lain, program *parenting online* ternyata dapat mendorong orang tua untuk berperan aktif selama proses intervensi.

## Efektivitas Program *Parenting* Berbasis Teknologi

Berdasarkan berbagai penelitian, program *parenting* yang memanfaatkan teknologi memiliki efektivitas yang setara dengan program *parenting* tradisional yang mengandalkan pertemuan tatap muka dengan praktisi atau professional. Penyampaian singkat materi program *parenting* dalam serial televisi bertajuk *Families* (12 episode berdurasi 5-7 menit) ternyata dapat menurunkan perilaku bermasalah pada anak dan meningkatkan kepercayaan diri orang tua dalam mengasuh anak (Sanders, *et al.*, 2000). Penelitian ini dilakukan di Australia pada 56 orang tua yang memiliki anak berusia 2-8 tahun. Kelompok orang tua yang menonton serial televisi (kelompok intervensi) melaporkan perilaku bermasalah anaknya menurun dan rasa percaya dirinya meningkat dibandingkan dengan kelompok yang tidak menonton serial televisi (kelompok kontrol). Lebih jauh lagi, sebelum intervensi terdapat 42,9% anak yang memiliki perilaku bermasalah yang cukup serius (berada dalam kategori klinis), namun sesudah intervensi, persentase ini turun menjadi 14,3%.

Seperti halnya tayangan program *Families*, siaran televisi *Driving Mum and Dad Mad* mengubah perilaku pengasuhan orang tua dan menurunkan perilaku bermasalah pada anak. Kelompok orang tua yang mendapat bantuan ekstra berupa *Triple P Self-Help Workbook* mengalami perubahan yang sedikit lebih drastis dibandingkan dengan kelompok orang tua yang tidak menerima bantuan ekstra (Sanders, *et al.*, 2008). Sekalipun demikian, kedua kelompok orang tua ini sama-sama mendapatkan manfaat yang besar dari tayangan televisi. Efektivitas dari program ini bertahan hingga 6 bulan kemudian. Penelitian juga menunjukkan bahwa keluarga yang menonton semua episode hingga tuntas mengalami perubahan yang sangat signifikan. Analisis lebih jauh menunjukkan bahwa mereka yang memiliki anak

yang sangat bermasalah cenderung menonton seluruh episode. Dengan kata lain, partisipasi penuh dalam program *parenting* via televisi ini justru berasal dari keluarga yang memiliki masalah berat (Calam, *et al.*, 2008). Hal ini semakin mempertegas bahwa media televisi bisa digunakan secara efektif untuk intervensi klinis.

Sama halnya dengan media televisi, program *parenting online* juga terbukti efektif mengubah perilaku orang tua dan anak. Penelitian yang dilakukan oleh Sanders dan kawan-kawan (2012) dengan menggunakan desain randomisasi dan kelompok kontrol pada 126 orang tua di Australia menunjukkan bahwa *Triple P Online* yang diakses selama 3 bulan dapat menurunkan masalah emosi dan masalah perilaku pada anak, mengubah perilaku pengasuhan orang tua yang kurang efektif, mengurangi kemarahan orang tua kepada anak, dan meningkatkan kepercayaan diri orang tua dalam mengasuh anak. Efektivitas ini bertahan hingga 6 bulan kemudian. Penelitian Irvine, *et al.* (2015) pada 304 orang tua yang menjalankan program *parenting online, Parenting Toolkit*, menunjukkan hasil yang serupa: terjadi perubahan pada pola disiplin orang tua dan perilaku anak, serta rasa percaya diri orang tua meingkat sesudah mengikuti program. Penelitian berikutnya menunjukkan bahwa program *parenting online* memiliki efektivitas yang sama baiknya dengan program *parenting* dengan *workbook* (Sanders, Dittman, Farruggia, & Keown, 2014). Keduanya merupakan bentuk pembelajaran mandiri yang tidak melibatkan pertemuan tatap muka atau dukungan langsung dari praktisi. *Triple P Online* terbukti mengurangi perilaku bermasalah pada anak, mengubah gaya pengasuhan orang tua yang kurang efektif dan kecenderungannya melakukan kekerasan pada anak, serta menurunkan stres yang dialami orang tua dan intensitas konflik antar orang tua.

Sementara itu, program *parenting online* yang melibatkan media sosial atau kelompok virtual seperti *Triple-P Online Community* (*TPOC*) terbukti efektif pada keluarga yang bermasalah. Penelitian terhadap 155 orang tua dari kalangan sosial ekonomi bawah di Los Angeles menunjukkan bahwa setelah para orang tua terlibat dalam *TPOC* selama 3 bulan, mereka melaporkan bahwa perilaku bermasalah pada anak mengalami penurunan yang signifikan. Demikian pula dengan pengasuhan orang tua yang permisif dan over reaktif serta stres yang

dialami orang tua cenderung menurun. Efektivitas program masih dirasakan hingga 6 bulan kemudian (Love, *et al.*, 2016).

## Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan berbagai hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa program *parenting* berbasis teknologi dapat digunakan sebagai media intervensi keluarga yang efektif dan efisien. Teknologi dapat digunakan untuk mentransfer informasi mengenai strategi *parenting* yang efektif kepada banyak orang. Selain efisien, program *parenting* yang dikemas dalam bentuk tayangan video, siaran televisi, dan program *online* memperbesar peran orang tua sebagai penentu keberhasilan program. Tanpa bantuan praktisi, orang tua harus secara mandiri mengakses materi, menyerap informasi yang diberikan, serta menerapkan strategi yang dilihat atau yang diajarkan ke dalam kehidupan nyata. Hal ini tentu saja mensyaratkan disiplin diri, motivasi yang besar, dan upaya aktif dari pihak orang tua. Usaha keras orang tua ini akan terbayar dengan keberhasilannya mengatasi perilaku bermasalah pada anak. Dengan keberhasilan ini, rasa percaya diri orang tua dalam mengasuh anak meningkat. Stres yang dirasakan cenderung berkurang. Perubahan yang terjadi pada orang tua inilah yang menjadi kunci efektivitas dari program *parenting*.

Mengingat bahwa masyarakat Indonesia sudah semakin paham internet dan banyak yang menggunakan *smartphone*, media intervensi keluarga dengan memanfaatkan teknologi bukan lagi mimpi. Tindakan prevensi dan intervensi perilaku bermasalah pada anak dapat dilakukan dengan cepat dan meluas melalui teknologi *online*. Hanya saja, perlu dicatat bahwa penggunaan teknologi *online* membutuhkan sumber daya yang memadai. Orang tua perlu memiliki perangkat teknologi, seperti memiliki komputer atau *smartphone* dengan koneksi internet yang lancar. Orang tua juga perlu memiliki ketrampilan untuk menggunakan teknologi tersebut. Adanya kendala pada sumber daya dan terbatasnya ketrampilan *online* terutama dialami oleh keluarga dari golongan sosial ekonomi bawah. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan campur tangan berbagai pihak, antara lain agen layanan masyarakat (LSM/Pemerintah) untuk membangun infrastruktur seperti akses komputer gratis dan *free wifi* di rumah sakit, puskesmas,

atau tempat-tempat publik lainnya. Selain itu, pelatihan penggunaan komputer dan internet perlu digalakkan dan diberikan sesuai dengan kebutuhan orang tua. Akhirnya, praktisi perlu didorong agar tidak buta terhadap teknologi dan tidak ragu untuk menggunakan teknologi sebagai media intervensi bagi keluarga.

Harus diakui bahwa saat ini begitu banyak informasi mengenai kesehatan dan *parenting* membanjiri dunia maya, baik yang disampaikan secara perorangan (*blog* atau website pribadi) maupun melalui situs lembaga yang sifatnya komersial dan non komersial (situs surat kabar atau majalah *online*, situs yang menjual produk bayi dan anak-anak, situs yang mempromosikan layanan kesehatan/ psikologis). Orang tua yang memiliki anak tentu menyambut aliran informasi ini dengan antusias. Sayangnya, tidak semua informasi *parenting* yang diberikan berkualitas dan akurat. Bahkan adakalanya informasi tersebut saling berkontradiksi sehingga membingungkan orang tua. Hal ini memunculkan kebutuhan untuk memperkenalkan secara luas program *parenting* yang telah terbukti secara ilmiah (*evidence-based parenting program*) karena program tersebut banyak membantu para orang tua di berbagai belahan dunia dalam mengatasi perilaku anak. Dengan memanfaatkan kepraktisan dan fleksibilitas perangkat teknologi, diharapkan efektivitas dari program *parenting* akan semakin menyebar kepada banyak pihak. Kelak akan semakin banyak orang tua dari berbagai lapisan dapat menerapkan strategi pengasuhan yang efektif kepada anak-anaknya, dan anak-anaknya kemudian menerapkan hal yang sama kepada generasi berikutnya. Dengan demikian, perubahan yang terjadi akan bersifat global dan berkelanjutan, sehingga pada akhirnya terjadilah perubahan positif yang membawa kebaikan bagi kesehatan mental dan kesejahteraan bangsa.

## Daftar Acuan

*Bradley, S.J., Jadaa, D.A., Brody, J., Landy, S., Tallett, S.E., Watson, W., & Stephens, D. (2003). Brief psychoeducational parenting program: An evaluation and 1-year follow-up. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 42(10), 1171–1178. http://doi.org/10.1097/01.chi.0000081823.25107.75*

*Calam, R., Sanders, M.R., Miller, C., Sadhnani, V., & Carmont, S.A. (2008). Can technology and the media help reduce dysfunctional parenting and increase engagement with preventative parenting interventions? Child Maltreatment, 13(4), 347–361. http://doi.org/10.1177/1077559508321272*

*Gordon, D.A. (2000). Parent training via CD-ROM: Using technology to disseminate effective prevention practices. Journal of Primary Prevention, 21(2), 227–251. http://doi.org/10.1023/A:1007035320118*

*Haslam, D., Mejia, A., Sanders, M.R., & de Vries, P.J. (2016). Parenting programs. In J.M. Rey (Ed.), IACAPAP e-Textbook of Child and Adolescent Mental Health (pp. 1–29). Geneva.*

*Herschell, A.D., Calzada, E.J., Eyberg, S.M., & McNeil, C.B. (2002). Parent-Child Interaction Therapy: New directions in research. Cognitive and Behavioral Practice, 9, 9–16. http://doi.org/1077-7229/02/9-16*

*Irvine, A.B., Gelatt, V.A., Hammond, M., & Seeley, J.R. (2015). A randomized study of internet parent training accessed from community technology centers. Prevention Science : The Official Journal of the Society for Prevention Research, 16(4), 597–608. http://doi.org/10.1007/s11121-014-0521-z*

*Love, S.M., Sanders, M.R., Turner, K.M.T., Maurange, M., Knott, T., Prinz, R., Ainsworth, A.T. (2016). Social media and gamification: Engaging vulnerable parents in an online evidence-based parenting program. Child Abuse & Neglect. http://doi.org/10.1016/j.chiabu.2015.10.031*

*Porzig-Drummond, R., Stevenson, R.J., & Stevenson, C. (2015). Preliminary evaluation of a self-directed video-based 1-2-3 Magic parenting program: A randomized controlled trial. Behaviour Research and Therapy, 66, 32–42. http://doi.org/10.1016/j.brat.2015.01.003*

*Sanders, M. ., Montgomery, D.T., & Brechman-Toussaint, M.L. (2000). The mass media and the prevention of child behavior problems: The evaluation of a television series to promote positive outcome for parents and their children. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 41(7), 939–948. http://doi.org/10.1111/1469-7610.00681*

*Sanders, M.R. (2012). Development, evaluation, and multinational dissemination of the Triple P-Positive Parenting Program. Annual Review of Clinical Psychology, 8(1), 345–379. http://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-032511-143104*

*Sanders, M.R., Baker, S., & Turner, K.M. (2012). A randomized controlled trial evaluating the efficacy of Triple P Online with parents of children with early-onset conduct problems. Behaviour Research and Therapy, 50(11), 675–684. http://doi.org/10.1016/j.brat.2012.07.004*

*Sanders, M. R., Calam, R., Durand, M., Liversidge, T., & Carmont, S.A. (2008). Does self-directed and web-based support for parents enhance the effects of viewing a reality television series based on the Triple P - Positive Parenting Programme? Journal of Child Psychology and Psychiatry, 49(9), 924–932. http://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2008.01901.x*

*Sanders, M.R., Dittman, C.K., Farruggia, S.P., & Keown, L.J. (2014). A comparison of online versus workbook delivery of a self-help positive parenting program. Journal of Primary Prevention, 35(3), 125–133. http://doi.org/10.1007/s10935-014-0339-2*

*Webster-Stratton, C. (2001). The incredible years: Parents, teachers, and children training series. Residential Treatment For Children & Youth, 18(3), 31–45. http://doi.org/10.1300/J007v18n03_04*

*Webster-Stratton, C., & McCoy, K.P. (2015). Bringing the Incredible Years programs to scale. In K.P. McCoy & A. Diana (Eds.), The science and art of program dissemination: Strategies, successes, and challenges. New Directions for Child and Adolescent Development (pp. 81–95). http://doi.org/10.1002/cad20115*

**Agnes Maria Sumargi. "The Use of Technology in Family Intervention."**

*Parenting programs aim to support parents dealing with their child's difficult behavior. Parents participating in parenting programs learn to implement effective strategies to develop good relationships with their child and manage child emotional and behavioural problems. Modern technology can be used to enhance the efficacy of parenting programs and increase parents' engagement and participation in parenting programs. With technology, programs can be delivered according to parents' preferences and needs. This paper describes various range of technologies used in parenting programs, the advantages of using technology in program delivery, and the efficacy of technology-based parenting programs. The examples of parenting programs that incorporates technology in their delivery are Triple P-Positive Parenting Program (in the format of television series: Families and Driving Mum and Dad Mad, and online program: Triple P Online and Triple-P Online Community), 1-2-3 Magic Effective Discipline for Children (videotape in DVD format), Parenting Wisely (video-based CD-ROM), and Parenting Toolkit (online program). The use of technology in program delivery supports parents who live in remote areas or who have practical barriers (i.e., having problems with transportation, child care, or conflicting work schedule) and emotional barriers (perceived social stigma, shame and embarrassment) to participating in parenting programs. With technology, parents can access and participate in parenting programs at any time with minimal cost. Research has shown that programs delivered via technology, such as television series and online program, are effective in reducing child emotional and behavioral problems, dysfunctional parenting practices, parental stress, as well as increasing parenting confidence. This delivery is time- and cost-effective. It can reach large population in limited time. It can also reach families from different backgrounds including those who are at risk and highly need for intervention. The use of technology in parenting programs multiplies the benefits of parenting programs and therefore, it should be considered as an important media for family intervention.*

# 2
# Permainan Komputer sebagai Media Edukasi dan Internalisasi Nilai Tertib Lalu Lintas pada Anak: Tantangan dan Peluang

Diany Ufieta Syafitri, Ardias Nugraheni,
Azizah Kartika Nugraheni,
Firdaus Ismail Sholeh, & Rifauddin Tsalitsy

Sejak memasuki era digital, tidak hanya masalah komunikasi maupun aktivitas manusia saja yang dapat terbantu atau dimudahkan dengan hadirnya teknologi di tengah kehidupan. Akan tetapi, kesenangan manusia pun dapat diakomodasi dengan hadirnya hiburan-hiburan digital berupa berbagai permainan berbasis komputer. Di Indonesia, tren penggemar maupun pengguna permainan berbasis komputer ini selalu meningkat setiap tahunnya. Hingga tahun 2004 jumlah pemain game, terutama game online, disinyalir mencapai 25 juta orang (Anjungroso, 2014) dan menurut Komang Budi Aryasa, Senior Manager Content Aggregation and Incubation Telkom, peningkatan pengguna game mencapai 33% tiap tahunnya (Firman, 2010). Sebenarnya, tidak mengherankan jika jumlah pemain game online ini terus bertambah sebab saat ini bermain game tidak hanya dapat dilakukan melalui personal computer tetapi juga dapat diakses melalui smartphone. Sebagaimana kita tahu, mayoritas masyarakat Indonesia telah berbondong-bondong hijrah dari penggunaan featurephone yang fungsi utamanya hanya untuk

melakukan pembicaraan telepon dan pengiriman pesan pendek ke penggunaan smartphone.

Lalu, bagaimana pendapat masyarakat mengenai maraknya penggunaan permainan komputer, terutama yang dimainkan secara online atau yang lebih familiar disebut sebagai game online? Tentu jawabannya akan beragam, terbagi ke dalam sikap pro maupun kontra. Di Indonesia, kehadiran game ini sejujurnya dirasakan telah membawa dampak signifikan oleh sebagian masyarakat. Kasus-kasus kecanduan game, terutama pada anak dan remaja mulai bermunculan. Di daerah Sumedang Jawa Barat ditemukan bahwa sebanyak 62% responden anak usia sekolah sudah masuk dalam kategori adiksi game online (Sanditaria, Fitri, & Mardhiyah, 2012). Sementara pada tahun 2013-2014 dan berdasarkan laporan mahasiswa kerja praktik profesi psikologi UGM di puskesmas Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta, terdapat sekitar 7% kasus anak mengalami kecanduan game online yang berdampak pada perilaku membolos sekolah bahkan beberapa kasus telah mengarah pada gangguan perilaku (Nugraheni, 2015). Dari berbagai pencarian pada situs surat kabar online, ditemukan bahwa beberapa perilaku mencuri pada remaja bahkan kasus pengedaran shabu dimotivasi demi memperoleh uang untuk bermain game online ("Butuh Uang untuk Main", 2016). Selain memicu kriminalitas, game online juga dinilai banyak bermuatan agresif dan berbau pornografi. Kepala Pusat Penyuluhan Sosial, Kementerian Sosial RI, Tati Nugrahati mengatakan bahwa 17% konten pornografi didapatkan anak melalui game (Rahmawati, 2015). Melihat kondisi ini, tidak heran jika game tampaknya memiliki stigma yang cenderung negatif bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Sementara di negara lain, masalah kecanduan game ditanggapi sebagai isu nasional, misalnya di Korea Selatan setelah peristiwa tragis meninggalnya seorang bayi akibat kelalaian orangtua yang sibuk bermain game (Armandhanu, 2011).

## Mudarat atau Manfaat?

Berbagai studi baik di dalam maupun di luar negeri sebenarnya telah dilakukan untuk mempelajari dampak permainan komputer bagi penggunanya. Rahmadina (2014) menemukan bahwa di Indonesia, remaja yang memiliki kecenderungan tinggi terhadap video

game memiliki keterampilan sosial rendah, sementara Putri (2013) menemukan adanya korelasi positif antara bermain game online dengan perilaku melanggar peraturan pada remaja. Studi di luar negeri oleh Anderson dan Bushman (2001) menunjukkan bahwa paparan pada game bermuatan kekerasan secara positif berhubungan dengan meningkatnya agresivitas seseorang. Carnagey dan Anderson (2005) juga menunjukkan bahwa game dengan konten kekerasan dapat meningkatkan toleransi seseorang terhadap kekerasan di dunia nyata serta menurunkan perilaku menolong. Anderson, et al. (2010) melalui studi meta-analisis juga mendukung pernyataan bahwa paparan terhadap game dengan muatan kekerasan dapat meningkatkan faktor risiko penyebab agresivitas baik itu perilaku, pikiran, maupun afek, serta menurunkan sikap empati dan perilaku prososial.

Meskipun demikian, validitas dari dampak meningkatnya agresivitas akibat paparan game terus diuji dengan berbagai penelitian serta memunculkan hasil-hasil penelitian yang menyanggah temuan sebelumnya. Williams dan Skoric (2005) menemukan bahwa tidak ada pengaruh kuat yang berkaitan dengan agresivitas setelah bermain game, bahkan pengaruh game dapat hilang setelah satu jam dan menghilang (atau tertinggal sedikit) setelah satu bulan. Zorilla (2012) pun menegaskan bahwa belum ada konsensus tentang apakah game meningkatkan agresivitas pada kelompok umur manapun dan dia merekomendasikan agar dilakukan penelitian longitudinal untuk mempelajari efek video game dalam meningkatkan agresivitas.

Van Rooij, et al. (2011) dalam penelitian pada pemain game “kelas berat” justru menemukan bahwa tidak semua pemain game tersebut mengalami kecanduan bermain game, sementara pada mereka yang kecanduan menunjukkan skor tinggi pada mood depresif, kecemasan sosial, serta self-esteem negatif dibandingkan pemain kelas berat yang tidak mengalami kecanduan. Penelitian di Indonesia oleh Prabowo dan Juneman (2012) menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online disebabkan oleh rendahnya penerimaan dari teman sebaya dan kesepian. Wood (2008) menyatakan bahwa pemain game yang mengalami kecanduan memiliki permasalahan lain serta memiliki kemampuan buruk dalam manajemen waktu, sehingga bermain game secara eksesif merupakan sebuah gejala dan bukan merupakan sebab dari permasalahan mereka. Terkait dengan banyaknya hasil

penelitian yang menunjukkan adanya hubungan antara bermain game dengan terjadinya kecanduan game, Ferguson (2007) menilai adanya bias dan inflasi yang berkaitan dengan pengukuran yang tidak terstandardisasi dalam penelitian tentang game dan kekerasan. Temuan-temuan tersebut, sekali lagi, justru menunjukkan bahwa terdapat isu-isu lain yang berkorelasi atau bahkan mempengaruhi seseorang untuk menjadi adiksi game. Adiksi game dipandang sebagai akibat yang muncul dari permasalahan, alih-alih diposisikan sebagai penyebab permasalahan.

Terlepas dari perdebatan tentang dampak negatif game, ternyata banyak pula penelitian yang menemukan dampak positif atau manfaat bermain game. Ferguson (2007) menemukan bahwa game dapat membantu meningkatkan kognisi visuospasial pada penggunanya. Olson, Kutner, dan Warner (2008) juga menunjukkan bahwa anak laki-laki menggunakan game sebagai ekspresi tentang fantasi terkait kekuatan dan kehebatan, eksplorasi lingkungan, serta sebagai alat regulasi emosi terhadap emosi marah dan stres. Melalui game anak-anak juga dapat berkompetisi maupun bekerjasama dengan teman-temannya. Juga ada temuan yang menunjukkan bahwa game permainan peran (role-play game) dapat mendorong motivasi dan pemecahan masalah yang kreatif dan selanjutnya juga berpotensi menciptakan empati terhadap situasi dan pandangan orang lain (Gee, 2011).

## Permainan Komputer Sebagai Media Edukasi

Lalu bagaimana aplikasi game dalam dunia pendidikan? McClarty, et al. (2012) menunjukkan bahwa di masa lalu para guru segan menggunakan game sebagai metode pembelajaran di kelas. Tetapi saat ini internet dan media digital merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan game mulai banyak digunakan sebagai metode edukasi (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee 2004) karena ada banyak komponen dalam game yang sangat mendukung proses pembelajaran.

Pembelajaran bukan hanya sekedar proses memberi informasi, tetapi melibatkan intuisi, imajinasi, dan interaktivitas yang merupakan bagian penting dari proses belajar. Terkait dengan hal

itu, penggunaan game sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa membangun, memanipulasi, memodifikasi, dan mengontrol percobaan (Carvalho, Leao, Soares, & Cruz-Cunha, 2011). Gee (2003) dan Prensky (2000) pun telah berhasil menyusun pembelajaran berbasis game (game-based learning). Mereka menunjukkan bahwa proses belajar secara aktif dan partisipatif dapat dicapai melalui game sebagai media belajar. Menurut Correia dan Oliveira (2011), aspek-aspek pembelajaran yang dimasukkan dalam pembelajaran berbasis game mencakup praktik dan umpan balik, belajar sambil melakukan, belajar melalui mencoba dan gagal, belajar menemukan, belajar dengan arahan, belajar berdasarkan tugas, serta situated learning. Game digital memberikan kesempatan untuk bermain dalam sebuah simulasi lingkungan, sehingga game ini dapat menjadi bagian penting dalam belajar dan perkembangan intelektual. Sementara Gee (2003) menambahkan bahwa game dapat menghadirkan situasi yang sama melalui simulasi, sehingga memberi kesempatan untuk berpikir, memahami, mempersiapkan, dan bertindak. Menurut Barzilai dan Blau (2014), game juga dapat memberikan scaffolding melalui aneka level dalam permainan, dimana level awal selalu lebih mudah sedangkan level akhir semakin sulit seiring peningkatan kemampuan pemain.

Hal yang paling menarik pada game digital adalah adanya kombinasi antara motivasi, keterlibatan, adaptivitas, simulasi, kolaborasi, dan pengumpulan data yang tidak terdapat dalam media pembelajaran lainnya. Oleh sebab itu, saat ini penelitian-penelitian sebaiknya tidak lagi diarahkan untuk menjawab pertanyaan apakah game dapat digunakan sebagai media belajar, tetapi diarahkan pada bagaimana game dapat digunakan sebagai media belajar (Shaffer, et al., 2004). Melihat potensi game sebagai sarana belajar, maka penelitian di Indonesia sudah saatnya juga perlu diarahkan untuk memeriksa dampak positif dari game sebagai media belajar dan bagaimana game dapat dikembangkan sebagai media belajar yang efektif.

Memanfaatkan potensi game sebagai sarana edukasi, ternyata tidak sedikit game edukatif yang telah dikembangkan oleh para pengembang game di Indonesia. Tech In Asia pada Februari 2015 lalu merilis daftar lima pengembang game edukatif di Indonesia, yaitu; (1) Educa yang mengembangkan aplikasi Mari Belajar (Marbel),

Riri yang berisi beragam aplikasi cerita rakyat dan dongeng, kasual game, dan Kabi yang merupakan singkatan dari Kisah para Nabi; (2) Bamboomedia yang berfokus pada pengembangan aplikasi dan game edukasi untuk anak; (3) Qajoo yang telah mengembangkan Ceri yaitu singkatan dari Cerita Rakyat Interaktif dan game yang memiliki latar budaya di Indonesia dan berbagai game berbasis budaya Indonesia; (4) Luminov yang juga mengembangkan beragam aplikasi dan game edukatif untuk anak; dan (5) Hicca Studio yang fokus pada menciptakan aplikasi untuk balita dan melatih sensor gerakan dengan aplikasi yang diciptakan. Sejauh ini, Hicca Studio memiliki 22 aplikasi untuk melatih anak bernyanyi, mengeja, dan juga menari (Setyanti, 2016). Tidak hanya pengembang lokal, Pemerintah Indonesia dan Australia pun pada Bulan Maret 2016 ini merilis game edukasi berjudul Next Door Land yang bertujuan membantu anak-anak Indonesia dan Australia saling mengenal tentang budaya masing-masing ("Indonesia-Australia Luncurkan", 2016).

## Lahirnya Game Jagoan Lalu Lintas

Pada tahun 2010-2011, dalam sebuah kelompok studi multidisiplin terdiri dari 3 mahasiswi Fakultas Psikologi dan 2 mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Gadjah Mada, penulis menginisiasi lahirnya sebuah permainan komputer bernama Jagoan Lalu Lintas. Permainan komputer ini diperuntukkan bagi anak-anak usia Sekolah Dasar dan bertujuan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai peraturan lalu lintas. Permainan komputer atau game ini dibuat dengan pendanaan dari Kemenristek Dikti melalui Program Kreativitas Mahasiswa dan selama proses pembuatan hingga penyebarluasannya bermitra dengan Polisi Satuan Lalu Lintas Polresta Kota Yogyakarta serta Dinas Pendidikan Sekolah Dasar Kota Yogyakarta (Nugraheni, Syafitri, Nugraheni, Sholeh, & Tsalitsy, 2011).

Pembuatan game ini awalnya dilatarbelakangi oleh tantangan yang dilontarkan Profesor Djamaluddin Ancok dalam kelas Psikologi Sosial untuk mengatasi permasalahan lalu lintas, terutama di Kota Yogyakarta yang dirasa cukup memprihatinkan. Pihak Kepolisian tampaknya sudah berusaha sebaik mungkin dalam memberikan

informasi tentang peraturan dan rambu lalu lintas. Tetapi nyatanya, tingkat pelanggaran lalu lintas terutama di Kota Yogyakarta masih tinggi. Menurut data dari Satlantas Polresta Yogyakarta, pada tahun 2008-2009 pelanggaran marka/rambu mencapai lebih dari lima ribu kasus per tahun, pelanggaran surat mencapai sekitar sepuluh ribu kasus per tahun, dan pelanggaran syarat perlengkapan kendaraan mencapai sekitar 3000 kasus per tahun. Lebih lanjut, seperti dilansir news.merahputih.com pada akhir November 2015 lalu, dalam satu hari sidang tilang di Yogyakarta bisa mencapai 5000 kasus. Dirlantas Polda DI Yogyakarta Kombes Pol Tulus Iklas Pamoji saat memaparkan Catatan Akhir Tahun pun mengatakan bahwa pada tahun 2015 jumlah pelanggaran lalu lintas di seluruh DIY mencapai 88.023 kasus, sementara tahun 2014 hanya 70.472 kasus ("Polda DI Yogyakarta", 2015).

Penulis pun kemudian berusaha melakukan analisis permasalahan yang lebih mendalam. Pertama, penulis melakukan survei kepada 30 siswa SMA tentang pelanggaran lalu lintas yang pernah dilakukan. Hasilnya, didapatkan tiga kategori pelanggaran lalu lintas, yaitu: (1) peralatan berkendara yang tidak lengkap (misalnya tidak menggunakan helm, tidak membawa SIM/STNK); (2) kendaraan bermotor yang tidak terstandar (tidak ada spion, tidak ada lampu sign, plat nomor palsu); dan (3) perilaku negatif terhadap rambu lalu lintas (melanggar rambu, berboncengan lebih dari dua orang, berboncengan dengan pengendara yang tidak mengenakan helm, mengebut, dan menggunakan handphone saat berkendara). Berdasarkan asesmen tersebut, disimpulkan bahwa pelanggaran lalu lintas bersumber pada kurang optimalnya edukasi tertib lalu lintas sejak masa kanak-kanak, sehingga pada masa remaja dan dewasa nilai-nilai tertib lalu lintas masih kurang terinternalisasi. Oleh sebab itu, penulis memfokuskan pada optimalisasi edukasi tertib lalu lintas melalui metode permainan komputer atau game. Metode game ini dipilih karena seperti sudah disinggung, dalam game anak-anak dapat terlibat dalam proses belajar secara aktif dan partisipatif serta dapat mempraktikkan langsung hasil belajarnya dalam situasi virtual. Harapannya dengan metode ini, anak-anak akan lebih mudah menyerap informasi dan pengetahuan yang ada tentang tertib lalu lintas. Selain itu, tingginya engagement dalam proses belajar dengan

media game diharapkan memudahkan terinternalisasinya nilai-nilai untuk tertib berlalu lintas.

Kedua, dengan metode berbasis game secara teknis proses edukasi dapat dilakukan secara lebih praktis. Sebagaimana kita ketahui, edukasi tentang tertib lalu lintas membutuhkan perangkat media berupa beragam rambu-rambu lalu lintas. Melalui game, rambu-rambu lalu lintas tersebut bisa diperkenalkan secara digital-visual dengan alur permainan yang menarik sehingga mudah diserap menjadi pengetahuan oleh anak-anak.

Game Jagoan Lalu Lintas ini diperuntukkan bagi anak-anak usia sekolah dasar, yakni usia 7-12 tahun. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa rentang usia tersebut merupakan masa sensitif untuk perkembangan kognitif, moral, dan psikososial anak. Pada masa ini perkembangan kognitif yang disebut operasional konkret telah terjadi pada anak. Akibatnya, anak-anak telah mampu berpikir logis sehingga mampu menyelesaikan masalah aktual yang sederhana. Dalam tahap ini telah mulai berkembang pula kemampuan berpikir induktif, kemampuan berpikir spasial sehingga anak mampu memahami peta, kemampuan berpikir tentang sebab-akibat, dan kemampuan mengambil kesimpulan secara lengkap. Perkembangan ini juga disertai dengan perkembangan moral, dimana anak-anak usia 7-11 tahun memiliki fleksibilitas moral yang lebih halus, sehingga mereka mampu melihat permasalahan dari sudut pandang yang beragam serta mengembangkan pemikiran yang berdasar prinsip kebaikan dan keadilan (Papalia, Feldman, & Martorell, 2014). Intinya, tahap usia ini dipandang merupakan masa yang tepat untuk membentuk atau menguatkan nilai, sikap, dan perilaku seorang anak.

## Proses Konstruksi dan Diseminasi Game

Dalam mengkonstruksi game Jagoan Lalu Lintas, selain menggunakan survei untuk mengetahui jenis pelanggaran, penulis juga melakukan wawancara dengan pihak Kepolisian dan Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta. Hasilnya, game ini perlu dibuat dalam empat level yang disusun secara berjenjang, dimana semakin tinggi levelnya maka semakin tinggi pula tingkat kesulitannya

dan membutuhkan pengetahuan yang sudah diperoleh pada level sebelumnya.

Pada level 1, pemain game dikenalkan dengan beragam perlengkapan berkendara dan standar keselamatan kendaraan bermotor. Selain itu juga ditambahkan informasi tentang cara membonceng yang baik karena kebanyakan siswa SD di Kota Yogyakarta berangkat dan pulang sekolah dengan membonceng sepeda motor. Maka pada level 1 ini terdapat beberapa sub game berupa aktivitas mencari benda dan simulasi berboncengan. Pada level 2, pemain dikenalkan dengan pengetahuan tentang marka dan lampu lalu lintas serta konsekuensi jika melanggar marka dan lampu lalu lintas. Untuk itu pemain mulai melakukan simulasi berkendara di jalan raya. Pada level 3 dikenalkan pengetahuan tentang empat jenis rambu, yakni larangan, petunjuk, peringatan, dan perintah, penerapan rambu terse-rambu tersebut, serta konsekuensinya jika melanggar. Sama seperti di level 2, pemain juga sudah mulai bersimulasi berkendara di jalan raya. Terakhir pada level 4, disajikan beberapa situasi dilematis terkait ketertiban berkendara yang harus dipilih oleh pemain, misal ada teman yang ingin membonceng sepeda motor tetapi tidak membawa helm. Pada masing-masing level disajikan kuis terkait pengetahuan yang didapat sesudah sesi bermain game. Hasil konstruksi empat level game kemudian dimintakan pendapat pakar (professional judgement) dari kalangan psikolog dan pihak kepolisian.

Selesai proses konstruksi, penulis melakukan uji coba dan membuat sekolah model edukasi tertib lalu lintas menggunakan game pada 37 siswa SD kelas 5 di wilayah Kota Yogyakarta. Di sana siswa-siswa tersebut diberi kesempatan memainkan game dengan didampingi oleh fasilitator. Selanjutnya para siswa diajak mendiskusikan pengalaman mereka saat bermain game serta pelajaran yang didapatkan. Para siswa juga diminta menulis jurnal reflektif terkait pengalaman tersebut. Hasilnya, para siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan terkait peraturan berlalu lintas sebagaimana disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Perbandingan Pengetahuan tentang Peraturan Lalu-lintas Sebelum dan Setelah Memainkan Game.**

| No. | Peraturan lalu-lintas | Pengetahuan yang Dimiliki | |
|---|---|---|---|
| | | **Sebelum Memainkan Game** | **Setelah Memainkan Game** |
| 1. | Perlengkapan berkendara. | Helm dan SIM. | Helm SNI, sepatu, jaket, sarung tangan, SIM, STNK. |
| 2. | Cara membonceng yang baik. | Tidak boleh tertidur dan bergerak-gerak. | Harus selalu berpegangan. |
| 3. | Standar keselamatan kendaraan bermotor. | Spion. | Spion, lampu, klakson, teliti rantai. |
| 4. | Sanksi terhadap pelanggaran lalu lintas. | Belum sesuai UU No 22 Tahun 2009 tentang Peraturan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan | Sesuai UU No 22 Tahun 2009 tentang Peraturan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan |
| 5. | Jenis rambu lalu lintas. | Mengetahui berbagai rambu lalu lintas tetapi belum bisa membedakan menurut artinya. | Mengerti bahwa terdapat empat jenis rambu beserta arti masing-masing. |

Selain peningkatan pengetahuan, para siswa yang memainkan game ini juga melaporkan mengalami kenikmatan (*enjoyment*) dan keterlibatan yang tinggi dalam belajar melalui proses permainan yang bersifat simulasi. Beragam penelitian memang menunjukkan pentingnya kenikmatan dalam proses belajar, dimana rendahnya kenikmatan dalam belajar menurunkan motivasi dan memberikan dampak buruk terhadap prestasi siswa (Goetz, et al., 2006).

Setelah melakukan uji coba dan membuat sekolah model edukasi tertib lalu lintas berbasis game, selanjutnya penulis melakukan diseminasi hasil penelitian dan pengabdian masyarakat ini dengan mengundang perwakilan guru sekolah dasar se-Kota Yogyakarta, Kepala Pendidikan Dasar Dinas Pendidikan (Dikdas) Kota Yogyakarta, dan Satlantas Polresta Kota Yogyakarta. Dalam diseminasi tersebut para guru dan pembicara juga diundang untuk langsung memainkan game. Tanggapan dari para guru, perwakilan kepolisian dan Dikdas cukup konstruktif untuk pengembangan game selanjutnya. Meski secara visual dan grafis dipandang belum semenarik seperti game yang telah beredar, namun game Jagoan Lalu Lintas diapresiasi dengan

sangat baik karena dari sisi konten telah memuat pelajaran tertib lalu lintas yang dibutuhkan anak-anak usia sekolah dasar. Dalam acara seminar diseminasi tersebut penulis juga mendapatkan sejumlah masukan. Pertama, disarankan agar game ini lebih membawa muatan budaya Jawa, misal melalui pakaian yang dikenakan tokoh dalam game, latar belakang kota, dan sebagainya. Kedua, disarankan untuk membuat dubbing pada game ini agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak yang belum terlalu lancar membaca.

Selain itu, penulis juga disarankan untuk mendistribusikan secara luas game ini melalui penyerahan dan instalasi game pada sekitar 100 sekolah dasar di Kota Yogyakarta, diunggah (upload) ke portal Jogja Belajar yang dikelola oleh Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta agar dapat diakses oleh semua guru di DIY, dan diserahkan kepada Unit Pendidikan dan Rekayasa Satlantas Polresta Yogyakarta sebagai media edukasi tertib lalu lintas.

## Keberlanjutan Program dan Penghargaan

Ternyata game Jagoan Lalu Lintas belum berhenti bertualang. Setelah proses penelitian dan pengabdian dalam Program Kreativitas Mahasiswa selesai, selain telah diunggah di portal Jogja Belajar, game ini juga digunakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UGM sebagai media dalam Kuliah Kerja Nyata (KKN) bertema Tertib Lalu Lintas. Pada tahun 2011 game ini juga menjadi nominator peraih penghargaan dalam ajang Indonesian Information and Communication Technology Award (INAICTA) dari Kementerian Informasi dan Komunikasi pada kategori digital interactive media serta dicantumkan di website resmi ajang tersebut untuk menarik minat pengunjung (“INAICTA 2011, Ajang”, 2011).

Setelah itu penulis juga diundang oleh Pusat Kajian Informatika Sosial UGM untuk mempresentasikan tentang game ini. Di sana penulis mendapatkan masukan terkait konten game, sustainibilitas, dan hak kekayaan intelektual. Salah satu TV swasta dan beberapa situs berita online nasional juga turut meliput game Jagoan lalu Lintas dengan menayangkan proses pembuatan game ini di salah satu programnya.

## Penutup

Uraian panjang terkait kontroversi game di atas menunjukkan betapa bidang ini masih perlu banyak dikaji baik dari sisi teknologi informasi, psikologi, maupun pendidikan, terutama di Indonesia. Di satu sisi game dapat mengakibatkan beragam permasalahan psikologis maupun sosial, tetapi di sisi lain sebenarnya sangat berpotensi untuk menjadi media edukasi yang efektif. Mark Griffiths, seorang profesor dari Universitas Nottingham Trent, Inggris, setelah lebih dari 20 tahun memfokuskan risetnya terhadap game menyimpulkan bahwa dengan konteks, konten, dan desain yang tepat game dapat memberikan dampak positif terhadap kesehatan, menjadi media belajar, media pelatihan dan terapi, serta menjadi metode berlatih keterampilan motorik serta simulasi dalam kehidupan nyata (Griffiths, 2010).

Hasil penelitian dan pengabdian masyarakat berupa game Jagoan Lalu Lintas yang penulis suguhkan di sini menjadi salah satu contoh dari sekian banyak game edukatif lainnya. Proses pengembangan game yang dikonstruksi secara lintas disiplin meliputi bidang psikologi dan ilmu komputer ini menunjukkan pentingnya kerjasama lintas bidang dalam mengembangkan game ataupun aplikasi edukatif lainnya. Dalam kerjasama lintas disiplin ini, pengetahuan dari ilmu psikologi menjadi ide dasar yang kemudian diaplikasikan menjadi teknologi terapan untuk mempermudah edukasi tertib lalu lintas. Hal ini diharapkan menjadi cikal bakal kerjasama lintas disiplin yang dapat terus dibangun, di mana kedua bidang ini dapat saling belajar dan melengkapi dalam menciptakan karya yang bermanfaat bagi bangsa.

# Daftar Acuan

*Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. Psychological Science, 12(5), 353-359.*

*Anderson, C.A., Shibuya, A., Ihori N., Swing, E.L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H.R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. Psychological Bulletin, 132(2): 151-173. doi: 10.1037/a0018251.*

*Anjungroso, F. (2014). Ada 25 juta orang indonesia doyan main game online. http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online, diakses 20 Maret 2016.*

*Armandhanu, D. (2011). Keranjingan game di Korsel makin gawat. Pemerintah terpaksa mematikan akses tengah malam. http://fokus.news.viva.co.id/news/read/266801-kecanduan-game-di-korea-selatan, diakses 20 Maret 2016.*

*Barzilai, S. & Blau, I. (2014). Scaffolding game-based learning: Impact on learning achievements, perceived learning, and game experiences. Computer & Education, 70, 65-79.*

*Butuh uang untuk main game online, SN jadi pengedar narkoba. http://www.tribunnews.com/metropolitan/2016/02/05/butuh-uang-untuk-main-game-online-sn-jadi-pengedar-narkoba, diakses 20 Maret 2016.*

*Carnagey, N.L., & Anderson, C.A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. Psychological Science, 16(1), 882-889.*

*Carvalho, V., Leao, P.C., Soares, F., & Cruz-Cunha, M. (2011). Games development for pedagogical and educational purposes. Dalam M.M. Cruz-Cunha, V.H.C. Carvalho, & P.C.A. Tavares (Eds.). Computer games as educational and management tools: Uses and approaches. New York: IGI Global.*

*Correia, A.C. & Oliviera, L.R. (2011). The educational value of digital games: Possibilities and limitations of the use of digital games as educational tools (The Spore Case). Dalam M.M. Cruz-Cunha, V.H.C. Carvalho, P.C.A. Tavares (Eds.), Computer games as educational and management tools: Uses and approaches. New York: IGI Global.*

*Ferguson, C. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. Psychiatric Quarterly, 78(4), 309-316. doi:10.1007/s11126-007-9056-9.*

*Firman, M. (2010). Diharapkan, industri game di tanah air akan terus berkembang. http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/162371-pemain-game-indonesia-naik-33--per-tahun, diakses 20 Maret 2016.*

*Gee, J.P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. ACM Computers in Entertainment, 1(1), 1–4.*

*Gee, J.P. (2011). Stories, probes, and games. Narrative Inquiry, 21(2), 353-357.*

*Goetz, T., Nathan C., Hall, B., Anne, C., Frenzel, A., & Pekrun, R. (2006). A hierarchical conceptualization of enjoyment in students. Learning and Instruction, 16, 323-338.*

*Griffiths, M. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know? Educational Psychology in Practice, 26(1), 35-40.*

*Indonesia-Australia luncurkan game edukasi khusus siswa sekolah. http://techno.okezone.com/read/2016/03/21/326/1341455/indonesia-australia luncurkan-game-edukasi-khusus-siswa-sekolah, diakses 21 Maret 2016.*

*INAICTA 2011, ajang berkumpulnya ICT mania. (2011). http://news.indonesiakreatif.net/inaicta-2011-ajang-berkumpulnya-it-mania/, diakses 21 Maret 2016.*

*McClarty, K.L., Orr, A., Frey, P.M., Dolan, R.P., Vassileva, V., & McVay, A. (2012). A literature review of gaming in education. Gaming in education.*

*Nugraheni, Ardias. (2015). Hasil pemeriksaan psikologis klien anak puskesmas. (Laporan Praktik Kerja Profesi Psikologi, tidak diterbitkan). Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.*

*Nugraheni, A., Syafitri, D.U., Nugraheni, A.K., Sholeh, F.I., Tsalitsy, R. (2011). Laporan program kreativitas mahasiswa pengabdian masyarakat "Game goes to school: Dedikasi untuk generasi Indonesia tertib lalu lintas". Laporan Program Kreativitas Mahasiswa- Pengabdian Masyarakat (Tidak Diterbitkan).*

*Olson, C., Kutner, L., & Warner, D. (2008). The role of violent video game content in adolescent development. Journal of Adolescent Research, 23(1), 55-75.*

*Papalia, D., Feldman, R.D., & Martorell, G. (2014). Menyelami perkembangan manusia. Jakarta: Salemba Humanika.*

*Polda DI Yogyakarta: Tahun 2015, pelanggaran lalu lintas 88.023 kasus. http://news.merahputih.com/peristiwa/2015/12/31/polda-di-yogyakarta-tahun-2015-pelanggaran-lalulintas-88023-kasus/36681/, diakses tanggal 21 Maret 2016.*

*Prabowo, O. & Juneman. (2012). Penerimaan teman sebaya, kesepian, dan kecanduan bermain gim daring pada remaja. Jurnal Sosial dan Pembangunan Mimbar, XXVIII (1).*

*Prensky, M. (2001), Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.*

*Putri, A.S. (2013). hubungan antara kecanduan bermain game online "point blank" dengan perilaku melanggar aturan: Studi pada remaja awal di c-game center Bandung. (Skripsi tidak dipublikasikan). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.*

*Rahmadina, A. (2014). Hubungan antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial pada remaja. (Skripsi tidak dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.*

*Rahmawati, L. (2015). Waspada pornografi di sinetron, komik, game. http://www.antaranews.com/berita/505269/waspada-pornografi-di-sinetron-komik-game, diakses 20 Maret 2016.*

*Sanditaria, W., Fitri, S., & Mardhiyah, A. (2012). Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang. Students E-Journal Universitas Padjajaran, 1(1).*

*Setyanti, E.P. (2016). Developer lokal yang fokus kembangkan aplikasi dan game edukasi anak. https://id.techinasia.com/daftar-developer-aplikasi-game-edukasi-anak-gratis, diakses 6 April 2016.*

*Shaffer, D.W., Squire, K.R., Halverson, R., & Gee, J.P. (2004). Video games and the future of learning.*

*Van Rooij, A.J., Schoenmakers, T.M., Vermulst, A.A., Van Den Eijnden, R.M., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. Addiction, 106(1), 205-212. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x.*

*Williams, D., & Skoric, M. (2005). Internet phantasy violence: A test of aggression in an online game. Communication Monographs, 72(2), 217-233. doi:10.1080/03637750500111781.*

*Wood, R. A. (2008). Problems with the concept of video game "addiction": Some case study examples. International Journal Of Mental Health & Addiction, 6(2), 169-178. doi:10.1007/s11469-007-9118-0.*

*Zorilla, M. (2012). The video game controversy: Aggression, benefits, and addiction. Naskah tidak dipublikasikan, School of Communication, Radford University, Virginia, Amerika Serikat.*

**Diany Ufieta Syafitri, Ardias Nugraheni, Azizah Kartika Nugraheni, Firdaus Ismail Sholeh, & Rifauddin Tsalitsy. "The Use of Computer Game as Medium for the Education and Internalization of the Value of Traffic Rules in Children: Its Challenges and Opportunities".**

*The advance of technology has penetrated various fields including the digitalization of entertainment in the form of computer game both offline and online. The development of computer games has triggered contradictive views in society and scientists. Some studies showed negative impacts of computer games, while other studies showed positive ones including its effectiveness as education instrument. Jagoan Lalu Lintas game is a computer based game consisting of four levels developed as a medium to socialize and internalize the value of traffic rules for elementary school students. This game was created by a team of psychology and computer science students to socialize the traffic rules early in order to reduce the rising number of traffic accidents and violations. Its construction consists of three stages: a survey of traffic violations among high-school students, literature review, and expert judgement by both psychology and traffic professionals from the local police office. The game has been pilot tested to 37 5th grade elementary school students. Results showed increase of knowledge in traffic rules as well as enjoyment and involvement in the game among the subjects. Receiving positive responses from various parties including award nominee from the Ministry of Information and Technology, the game has been reviewed, socialized, and distributed widely. Hence it is suggested that both offline and online computer games be used as a medium of education.*

# 3
# Teknologi dalam Pembelajaran pada Anak Berkebutuhan Khusus

Weny Savitry S. Pandia

Setiap anak unik dan memiliki cara masing-masing untuk belajar. Di antaranya terdapat anak-anak yang memiliki keunikan dan perbedaan yang cukup besar dibandingkan anak-anak pada umumnya. Mereka membutuhkan dukungan yang lebih banyak untuk dapat membaca, menulis, berhitung, atau menyesuaikan diri di kelas serta menghindari kebosanan yang mudah sekali terjadi pada mereka. Anak-anak seperti ini dapat digolongkan sebagai siswa dengan kebutuhan khusus, sehingga pembelajarannya membutuhkan program pendidikan yang khusus pula. Mereka bisa saja memiliki keterbatasan terkait kesulitan belajar, namun di sisi lain mereka dapat pula memiliki keunggulan karena bakat dan kecerdasan mereka yang luar biasa. Anak-anak dengan keunikan dan perbedaan di atas dikategorikan sebagai peserta belajar dengan kebutuhan khusus yang memiliki perbedaan dengan anak-anak pada umumnya, terutama dalam hal karakteristik mental, kemampuan sensori, kemampuan komunikasi, perkembangan perilaku dan emosi, dan/atau karakteristik fisik (Taylor, Smiley, & Richards, 2009; Hallahan, Kauffman, & Pullen , 2012; Kirk, Gallagher, Coleman, & Anastasiow, 2013). Anak-anak ini memiliki tantangan tersendiri dalam pembelajaran.

Kirk, *et al.* (2013) menjelaskan bahwa anak-anak dengan kebutuhan khusus dapat dikategorikan sebagai anak-anak yang memiliki perbedaan dalam hal intelektual (baik sangat berbakat

maupun lambat dalam belajar, dengan disabilitas intelektual maupun perkembangan), perbedaan dalam hal komunikasi (dengan gangguan bicara dan bahasa maupun autisme yang komunikasinya terhambat), kesulitan belajar (dengan masalah belajar maupun yang memiliki permasalahan di kelas), perbedaan sensori (dengan gangguan pendengaran maupun visual), perbedaan perilaku (dengan hambatan emosional atau sosial), *multiple and severe disabilities* (misalnya *cerebral palsy* dan berbagai gangguan majemuk), serta perbedaan fisik (tidak mengalami gangguan sensoris namun memiliki masalah dalam hal mobilitas, kesehatan, maupun hambatan fisik). Agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal, anak-anak ini membutuhkan program pembelajaran khusus yang perlu disesuaikan dengan keunikan mereka.

Dengan dicanangkannya *Education for All Handicapped Children Act* pada tahun 1975, mulai ada perkembangan yang baik dalam pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Mereka dapat memperoleh pendidikan umum, evaluasi menjadi tidak diskriminatif karena latar belakang siswa ikut dipertimbangkan, ada program pembelajaran individual, ada lingkungan yang tidak membatasi *(least restrictive environment)*, ada peran serta orang tua dalam menyusun program bagi anak, dan orang tua memiliki akses terhadap pendidikan anak (Kirk, *et al.*, 2013). Pencanangan deklarasi ini memberikan dukungan terhadap siswa yang memiliki kebutuhan khusus yang pada akhirnya juga mendorong perkembangan sekolah inklusi.

Di Indonesia, pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus semakin berkembang. Sebagai contoh, dalam hal perkembangan sekolah inklusi, di tahun 2008 jumlah sekolah inklusi hanya sebanyak 254 buah mulai jenjang SD hingga SMA, namun kini telah ada 2000 sekolah inklusi. Jumlah anak berkebutuhan khusus yang masuk ke sekolah-sekolah umum mengalami perkembangan signifikan dalam dua tahun terakhir. Tahun 2011 tercatat 105 ribu anak, tahun 2012 naik menjadi 116 ribu anak dan tahun 2013 sudah mencapai 130 ribu anak. Di Jakarta, pemerintah provinsi DKI Jakarta mencanangkan diri menjadi provinsi pendidikan inklusif dan menargetkan akan menjadikan 7.000 sekolah reguler menjadi sekolah inklusi, terdiri dari 2.600 sekolah negeri dan 4.400 sekolah swasta. Dari sekitar

7.500 anak berkebutuhan khusus di DKI Jakarta, sebanyak 2.200 di antaranya bersekolah di 374 sekolah negeri reguler dari tingkat TK hingga SMA di Jakarta ("DKI Jakarta targetkan", 2013). Meningkatnya jumlah sekolah inklusi dari tahun ke tahun diharapkan membawa dampak positif bagi siswa berkebutuhan khusus. Dengan sistem pendidikan inklusi, para siswa berkebutuhan khusus diharapkan lebih siap terjun ke masyarakat kelak dan siswa reguler pun dapat lebih mengembangkan empati serta memahami siswa berkebutuhan khusus.

Perkembangan sistem pendidikan inklusif memerlukan dukungan agar seluruh siswa memperoleh pendidikan yang disesuaikan dengan keunikannya. Agar pembelajaran dapat diakses oleh anak dengan kebutuhan khusus, dibutuhkan adaptasi dalam hal lingkungan pembelajaran, kurikulum, strategi pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam keberfungsian siswa dan dalam pengajaran *(assistive and instructional technology).* Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terkait erat dengan teknologi informasi, seperti jaringan, perangkat lunak, perangkat keras, Internet atau orang-orang yang bekerja dengan menggunakan teknologi ini. Teknologi informasi merupakan teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video, sedangkan teknologi komunikasi merupakan gabungan teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi (Christensson, 2016).

## Desain Universal dalam Pembelajaran

Kirk, *et al.* (2013) menyatakan bahwa dalam desain pembelajaran yang universal, termasuk di dalamnya konsep inklusi, guru perlu mengupayakan strategi pembelajaran yang dapat diakses oleh seluruh siswa. Dengan demikian, guru perlu menyediakan berbagai akses agar siswa dapat memperoleh informasi dengan berbagai cara, misalnya secara visual dan audio selain teks. Guru harus mampu menyediakan berbagai metode yang mendorong siswa mencari informasi baru dan mengembangkan keterampilan baru, misalnya melalui video atau simulasi di komputer. Guru juga harus mampu membantu siswa mengembangkan berbagai metode

untuk mengkomunikasikan pemahaman mereka mengenai suatu topik tertentu dan menggabungkan berbagai informasi maupun keterampilan dengan berbagai cara. Adaptasi dalam pembelajaran sangat diperlukan di sini, meliputi adaptasi lingkungan pembelajaran agar *setting* fisik lebih sesuai dan adaptasi kurikulum dengan cara memodifikasi isi pembelajaran sehingga memenuhi kebutuhan anak, misal memberikan materi dengan huruf Braille atau bahasa isyarat dan memberikan program khusus untuk anak berbakat istimewa. Adaptasi lainnya adalah adaptasi strategi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengorganisir dan mempresentasikan materi yang sesuai dengan kebutuhan, serta mengadaptasikan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi.

Desain pembelajaran yang universal dengan melakukan berbagai adaptasi pembelajaran akan lebih mudah dilakukan melalui pemanfaatan teknologi. Dalam pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak berkebutuhan khusus, Kirk, *et al.* (2013) menyatakan bahwa terdapat dua penggunaan teknologi utama, yaitu *assistive technology* dan *instructional technology*. *Assistive technology/adaptive technology* merupakan teknologi untuk membantu seseorang yang berkebutuhan khusus mengakses informasi sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan. Berdasarkan kompleksitasnya, Hopkins (2004) menggolongkan berbagai macam alat bantu yang termasuk dalam *assistive technology* menjadi beberapa kategori: (1) *Low tech,* berupa peralatan nonelektronik, seperti: *erasable pens, highlighter pens & tape,* dan papan gambar; (2) *Middle-tech,* berupa peralatan mekanis yang tidak terlalu kompleks, seperti buku-buku audio, *tape recorder, timer, word-processing computer;* dan (3) *High-tech,* berupa peralatan canggih yang didesain secara khusus untuk mendukung kebutuhan individual, seperti *portable computer, computer hardware/ software* untuk mengenali kata (contoh: Zoomtext, JAWS, Kurzweil, AssistiveChat), dan teknologi yang digunakan di kursi roda sebagai alat bantu mobilitas. Dengan bantuan *assistive technology*, individu dengan kebutuhan khusus dapat berpartisipasi lebih optimal dalam banyak aktivitas. Namun alat bantu yang bersifat *high-tech* belum tentu merupakan alat bantu terbaik bagi anak. Alat bantu dengan teknologi rendah seperti papan komunikasi bergambar bisa jadi justru jauh lebih berguna bagi mereka.

Seiring dengan perkembangan anak, *assistive technology* perlu diadaptasi dan dimodifikasi. Untuk itu, pada program pembelajaran individual (PPI/IEP/*Individualized Education Program*) rencana penggunaan alat bantu terkait teknologi ini harus dipersiapkan dengan jelas. Poon-McBrayer dan Lian (2002) menyebutkan perlunya asesmen awal dalam penggunaan *assistive technology* agar alat bantu tersebut tepat guna. Setelah itu diperlukan program pelatihan agar anak dapat menggunakan alat bantu secara optimal. Dengan adanya alat bantu ini kemandirian anak dapat terbentuk.

Pada bagian lain, *instructional technology* atau teknologi pembelajaran merupakan alat yang didesain untuk mengembangkan materi dan pengajaran agar sesuai bagi anak dengan kebutuhan khusus. Contoh *instructional technology* meliputi antara lain komputer beserta program perangkat lunaknya, telepon atau faksimili, Internet, CD-ROM, dan DVD. Dengan teknologi ini diharapkan siswa terbantu dalam transmisi pengetahuan, sehingga mereka dapat menerima materi, berpikir, serta memecahkan masalah dengan lebih baik. Komputer dapat membantu siswa belajar sesuai dengan kapasitas dan kecepatan individualnya. Dengan *instructional technology* siswa akan memahami suatu konsep dengan lebih mudah karena guru dapat menampilkan gambar/film menarik yang menjelaskan konsep tersebut. Di samping itu informasi yang dibutuhkan juga dapat dicari dengan mudah. Sebagai contoh, dengan bantuan teknologi materi pembelajaran dalam bentuk teks biasa dapat diubah ke dalam bentuk audio maupun huruf Braille sehingga mempermudah siswa tunanetra untuk mengaksesnya. Siswa juga dapat memberikan respon dengan lebih fleksibel. Sebagai pengganti jawaban ujian melalui *paper and pencil test,* siswa dapat menyampaikan pikirannya melalui gambar di komputer. Zhang, Trussell, Gallegos dan Asam (2015) menemukan bahwa para siswa yang mengalami kesulitan berhitung akan memiliki prestasi yang lebih baik saat menggunakan aplikasi matematika di tabletnya. Christmann dan Christmann (2003) menyebutkan bahwa melalui bantuan komputer siswa dengan kebutuhan khusus memperoleh keuntungan karena dapat belajar sesuai kecepatan individualnya. Melalui program khusus siswa dapat melakukan simulasi dalam pembelajarannya, suatu kegiatan yang tidak dapat ia lakukan di laboratorium nyata. Hal ini juga didukung

oleh hasil penelitian Ismailili dan Ibrahimi (2016) di Maroko. Kehadiran *smartphone* dan tablet juga membuat siswa berkebutuhan khusus dapat belajar secara nonformal dalam suasana yang lebih menyenangkan.

Williams, Jamali dan Nicholas (2006) menyatakan bahwa kegunaan teknologi informasi dan informasi bagi anak berkebutuhan khusus meliputi: memfasilitasi pengajar dalam memberikan materi, meningkatkan pembelajaran secara eksploratori, membantu anak dalam berkomunikasi, membantu pencatatan dan meringkas data dalam asesmen, serta membantu mendeteksi kesulitan emosi dan perilaku. Sedangkan menurut William (2005), manfaat penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi siswa berkebutuhan khusus sangat beragam, meliputi antara lain: siswa lebih mudah menerima dan mengolah informasi, pembelajaran menjadi lebih menarik, hambatan bagi siswa dapat diminimalisir sehingga siswa dapat mengekspresikan hal yang telah maupun yang belum diketahui, sosialisasi menjadi lebih baik, dan *self-esteem* mereka meningkat.

## Contoh Kasus: Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Anak *Cerebral Palsy*

> “Athallah, seorang anak laki-laki kembar berusia 12 tahun, mengalami celebral palsy dengan gangguan komunikasi. Meski dapat berjalan, berlari, dan menggunakan lengannya sampai batas tertentu, Athallah tidak dapat berbicara karena lemahnya kontrol otot di bagian oral. Pemahaman komunikasi yang disampaikan secara lisan juga sangat terbatas. Beberapa tahun yang lalu Athallah sering sekali tantrum dan orang-orang di sekelilingnya sulit memahami apa yang ia inginkan. Saat ini Athallah sudah dapat berkomunikasi dengan mengetik kalimat di tabletnya. Ia tidak pernah lagi tantrum. Pembelajaran di sekolah maju pesat sehingga materi yang dipelajari nyaris sesuai dengan usia kronologisnya saat ini dan orang tua lebih mudah membantu pembelajarannya di rumah karena guru menyimpan dokumen materi pembelajaran di tabletnya.”

Apa yang dialami Athallah merupakan contoh nyata pemanfaatan teknologi bagi peningkatan kualitas hidup anak berkebutuhan khusus. Bagi Athallah, masa sebelum dirinya dapat berkomunikasi

merupakan masa yang penuh dengan rasa frustrasi karena keinginan yang seringkali tidak terpenuhi. Orang-orang terdekat --dalam hal ini keluarga-- juga mengalami banyak kesulitan karena tidak mengetahui apa yang Athallah inginkan, sehingga seringkali terjadi salah persepsi. Situasi dalam rumah tidak jarang menjadi kurang terkendali karena Athallah sering marah tanpa sebab yang jelas, sehingga kakak-kakak maupun adiknya merasa kurang nyaman dan bingung.

Perubahan positif terjadi sejak pihak sekolah bekerja sama dengan Dr. Rosemary Crossley, A.M., M.Ed., PhD, biasa disapa Ibu Rossi, seorang *speech pathologist* dari Australia. Setelah dilakukan asesmen terkait kemampuan dasar Athallah, Ibu Rossi memberikan program 6 bulanan agar Athallah dapat berkomunikasi melalui tablet. Tujuan program ini adalah agar Athallah dapat berkomunikasi dengan cara mengetik kata-kata yang ingin diungkapkan pada tablet. Hal yang dilakukan Athallah ini merupakan bentuk *facilitative communication*. Program 6 bulan pertama adalah mengajarkan penggunaan kartu bergambar kepada Athallah. Pihak sekolah memfasilitasi pembuatan kartu yang berisi berbagai macam benda dan kegiatan yang sering dibutuhkan Athallah. Mula-mula kartu yang digunakan berukuran setengah halaman folio, kemudian diperkecil hingga ukuran 5 x 5 cm. Dalam fase pembelajaran menggunakan kartu bergambar orang tua Athallah menempelkan kartu-kartu di tempat yang mudah dijangkau Athallah. Penggunaan sistem *reward* diberlakukan. Athallah akan memperoleh pelukan dan pujian jika ia mau mengambil dan menyerahkan kartu kepada orang tua, pengasuh, maupun kakak saat ia menginginkan sesuatu. Jika Athallah tidak mau mengambil kartu saat membutuhkan atau akan melakukan sesuatu, maka guru, orang tua, kakak, maupun pengasuh akan membimbingnya untuk mau mengambil kartu yang tepat. Hal ini dilakukan karena pada umumnya Athallah sudah bisa memberikan isyarat tentang apa yang diinginkannya. Benda yang diinginkan tidak akan diberikan sampai Athallah mau menyerahkan kartu tersebut.

Program 6 bulan berikutnya adalah mengajarkan Athallah membaca. Setiap hari guru, orang tua, dan pengasuh secara bergantian mengenalkan huruf yang kemudian meningkat menjadi kata kepada Athallah. Setelah 6 bulan berlalu, Ibu Rossi datang kembali untuk melihat kemajuan Athallah. Untuk program 6 bulan berikutnya,

pelajaran membaca mulai meningkat menjadi pengenalan kalimat. Seiring itu, Athallah pun mulai diperkenalkan pada tablet. Karena Athallah mengalami kesulitan motorik, pada tabletnya dipasang papan berlubang agar telunjuknya dapat mencapai huruf-huruf yang tepat. Selain itu Athallah perlu dibantu dengan cara dipegangi sikunya saat ia berusaha menunjuk huruf. Program perangkat lunak yang digunakan adalah *AssistiveChat*. Saat Athallah mengetik sesuatu, ia bisa mendengar bunyi kata yang diketiknya sehingga ia juga belajar memahami komunikasi oral.

Semakin lama Athallah semakin mahir dan terbiasa menggunakan tablet. Di sekolahnya terdapat program komunikasi bersama. Di situ semua anak yang sudah mulai bisa menggunakan tablet akan berdiskusi di jam tertentu untuk membahas topik tertentu. Pembelajaran di sekolah pun mulai aktif menggunakan tablet. Athallah harus menjawab soal, membaca materi, atau mencari informasi dengan menggunakan tabletnya. Guru seringkali menyimpan dokumen materi pembelajaran di kelas ke dalam tablet agar di rumah para orang tua dapat membantu mengulang pembelajaran. Guru juga merekam kegiatan Athallah saat belajar, sehingga orang tua mengetahui metode yang digunakan guru dan perilaku Athallah di kelas.

Di rumah, Athallah juga menggunakan tabletnya untuk berkomunikasi, meski ia sering juga menggunakan papan huruf sehingga tidak perlu membuka tablet terlebih dahulu. Ia juga mengisi waktu luangnya menggunakan tablet dengan bermain *game*, menyusun *puzzle,* atau menonton film kesayangannya.

Contoh kasus pengalaman Athallah di atas tidak terlepas dari dukungan pihak sekolah yang menggalang kerja sama yang baik antara *speech pathologist* yang bertugas membuatkan program pembelajaran yang tepat, guru-guru yang membantu menjalankan program, dan guru-guru yang memiliki kemampuan penguasaan teknologi. Dari kasus di atas terbukti bahwa asesmen awal sangat diperlukan untuk mengetahui *baseline* yang dimiliki anak sehingga program yang dibuat menjadi tepat. Kerja sama antara guru, orang tua, terapis dan anak sendiri menjadi hal yang sangat krusial. Evaluasi yang dilakukan di akhir program digunakan sebagai dasar untuk membuat program lanjutan.

Meski *facilitative comunication* seperti yang dilakukan Athallah masih diperdebatkan kebenarannya, terbukti Athallah sangat terbantu dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Kemajuan teknologi telah membantu Athallah dalam pembelajarannya di sekolah. Ia kini dapat berkomunikasi dan dapat mengisi waktu luangnya dengan memanfaatkan teknologi.

## Tantangan Penggunaan Teknologi bagi Anak Berkebutuhan Khusus

Di tengah pesatnya penggunaan teknologi sebagai alat bantu keberfungsian siswa berkebutuhan khusus maupun sebagai alat bantu pengajaran, Williams, Jamali dan Nicholas (2006) mencatat beberapa tantangan antara lain: karakteristik siswa yang belum semuanya memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi, ketersediaan layanan yang belum memadai, dan kemampuan serta pengetahuan guru dan orang tua yang masih terbatas. Dalam hal karakteristik siswa, perlu diperhatikan usia, jenis dan tingkat kebutuhan siswa, serta preferensi siswa dalam belajar. Dalam hal ketersediaan layanan, perlu diperhatikan perangkat serta jaringan yang memadai, serta ketersediaan layanan purna jual sehingga memudahkan jika ada kerusakan alat yang perlu diperbaiki. Dalam hal kemampuan dan pengetahuan guru dan orang tua, perlu pelatihan khusus bagi guru dan orang tua.

Beberapa tahun terakhir ini penulis melakukan penelitian pada beberapa sekolah bagi anak berkebutuhan khusus. Beberapa temuan terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya maupun *assistive* serta *instructional technology* pada khususnya adalah sebagai berikut: (1) di SLB C, Jakarta: penggunaan teknologi informasi dan komunikasi serta *assistive technology* telah dicoba dimaksimalkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan *cerebral palsy, autisme low function, oral motor disorder* dan gangguan majemuk dalam pembelajaran, komunikasi, perkembangan, maupun mobilitas, pada siswa; guru memperoleh pelatihan teknologi informasi yang memadai; ada banyak kerja sama dengan perusahaan teknologi informasi dan terapis yang menggunakan teknologi informasi dari dalam dan luar negeri; kemampuan komunikasi menjadi target

utama pembelajaran siswa dengan hambatan wicara dan ada program khusus agar siswa tuna wicara (khususnya siswa cerebral palsy dan autisme yang sulit berkomunikasi) mampu menggunakan alat bantu untuk berkomunikasi (Irwanto, Pandia, Widiawati, Irwan & Shinantya, 2011); (2) di SD inklusi, Jakarta: rentang atensi siswa berkebutuhan khusus lebih baik saat pembelajaran dilakukan dengan multimedia; guru berupaya menarik perhatian siswa dengan bantuan aplikasi di *smartphone;* perangkat komputer terbatas, sehingga tidak semua materi dan waktu belajar dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi; *games* di tablet digunakan sebagai *reward* bagi orang tua saat anak mau belajar; dan ada masalah penggunaan waktu luang (bermain *games*) yang sulit diatasi (Pandia, 2012); (3) di SMP inklusi, Jakarta: semua siswa berkebutuhan khusus memiliki akun jejaring sosial; pembelajaran belum memanfaatkan teknologi informasi secara optimal; belum digunakan alat bantu khusus terkait teknologi informasi dan komunikasi bagi siswa *low vision*; keterampilan dan pengetahuan guru mengenai teknologi informasi dan komunikasi masih terbatas; ada *cyberbullying* yang dipersepsi oleh siswa (Pandia, Sutantoputri & Handayani, 2015); (4) di SMA dan SMK inklusi, Jakarta-Bandung-Solo: aemua siswa berkebutuhan khusus memiliki akun jejaring sosial; pembelajaran sering menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi, tetapi terbatas pada mencari resep, contoh panduan perjalanan, dan mencari informasi tertentu; belum digunakan alat bantu khusus terkait teknologi informasi pada siswa *low vision;* keterampilan dan pengetahuan guru mengenai teknologi informasi masih terbatas; dan ada *cyberbullying* yang dipersepsi oleh siswa (Pandia, Purwanti & Tunjungsari, 2015)

## Mengembangkan Pemanfaatan Teknologi secara Bijak dan Tepat Guna

Dari apa yang telah dibahas di atas, penggunaan teknologi informasi sangat besar manfaatnya bagi pengembangan diri anak berkebutuhan khusus. Sayangnya, pemanfaatan teknologi tersebut belum optimal karena berbagai hal, khususnya pemahaman akan manfaat teknologi yang masih kurang, keterampilan penggunaan

teknologi yang masih terbatas, dan penggunaan teknologi yang kurang bijak.

Maka pertama-tama masyarakat perlu menyadari terlebih dahulu manfaat penggunaan teknologi informasi. Untuk itu perlu ada sosialisasi yang lebih mendalam mengenai manfaat serta jenis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, khususnya anak-anak berkebutuhan khusus beserta orang tua dan guru/terapis mereka. Perkembangan penggunaan alat bantu terkait *assistive technology* sangat dinamis seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat. Untuk selalu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang teknologi informasi dan komunikasi maka orang tua, guru, maupun terapis kiranya perlu bergabung dalam forum diskusi *online* dan mengikuti seminar-seminar terkait.

Perlu ada kemauan dari guru dan orang tua untuk mengubah metode pembelajaran dari cara tradisional ke pemanfaatan teknologi informasi. Jika kemampuan guru dan orang tua terbatas, perlu ditumbuhkan kemauan untuk belajar dan mengikuti pelatihan agar pembelajaran dengan desain yang universal dapat terwujud. Kerja sama dengan pihak luar sekolah dapat dilakukan, misalnya dalam hal penyelenggaraan pelatihan bagi guru dan orang tua, serta dalam hal asesmen dan pembuatan program oleh *speech pathologist* bagi anak yang mengalami gangguan komunikasi dengan memanfaatkan program-program dari *software* yang ada.

Asesmen, rancangan program, dan evaluasi yang tepat sangat dibutuhkan oleh anak. Semua pihak baik guru, terapis, orang tua, dokter maupun psikolog hendaknya bekerja sama dalam menentukan alat bantu berbasis teknologi yang tepat untuk anak seraya terus memantau perkembangan kemampuan anak sehingga dapat menyesuaikan penggunaan teknologi yang tepat seiring perkembangan dan pertumbuhan anak.

Penggunaan teknologi informasi secara bijak juga perlu diperhatikan. Anak dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, komunikasi, maupun pengisian waktu luangnya, namun guru dan orang tua perlu mendorong anak untuk memahami cara penggunaan yang bijak. Sebagai contoh, media sosial dapat digunakan untuk

mengakses informasi dan pertemanan, namun anak perlu tahu mana hal-hal yang dapat dibagikan pada publik dan yang tidak. Untuk mengetahui situs-situs yang perlu dan yang tidak perlu dibuka, anak juga memerlukan pengawasan dan pendampingan orang tua. Anak juga perlu dibiasakan mematuhi waktu penggunaan teknologi dalam mengisi waktu luangnya misalnya tidak menonton TV/film seharian, di samping anak juga perlu tahu bahwa ada tempat-tempat tertentu di mana anak sebaiknya tidak menggunakan *smartphone*. Akhirnya, anak juga perlu dibantu memahami tata cara dalam berkomunikasi di media sosial.

# Daftar Acuan


*Christensson, P. (2016). IT definition. Diunduh dari http://techterms.com.*

*Christmann, E.P., & Christmann, R.R. (2003). Technologies for special needs students. Science Scope, March.*

*"DKI Jakarta targetkan 7000 sekolah inklusif bagi siswa berkebutuhan khusus." (2013, 24 November). Diunduh dari www.NRMnews.com.*

*Hallahan, D.P., Kauffman, J.M., & Pullen, P.C. (2012). Exceptional learners: An introduction to special education (12th ed.). New York: Pearson.*

*Hopkins, J. (2004). Assistive technology (AT) to support students with special needs. Diunduh dari www.curriculum.org.*

*Irwanto, Pandia, Wdidawati, Irwan, & Shinantya. (2011). Desk review anak berkebutuhan khusus di Indonesia. Laporan Penelitian. Jakarta: Kementerian Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan anak dan Fakultas Psikologi Unika Atma Jaya.*

*Ismailili, J., & Ibrahimi, E.H.O. (2016). Mobile learning as alternative to assistive technology devices for special needs students. Education and Information Technologies. DOI: 10.1007/s10639-015-9462-9.*

*Kirk, S., Gallagher, J., Coleman, M.R., & Anastasiow, N. (2013). Educating exceptional children (13th ed.). Singapore: Wadsworth.*

*Pandia, W. S. S., Sutantoputri, N. W., & Handayani, P. (2012). Iklim sekolah inklusi: Penelitian di SMP X. Laporan Penelitian. Jakarta: LPPM Unika Atma Jaya.*

*Pandia, W. S. S. (2012). Does inclusive program affect school climate? (Research in Inclusive Elementary School in Jakarta). Proceeding. International Symposium on Education and Psychology, Hong Kong, 30 Maret – 1 April.*

*Pandia, W.S.S., Purwanti, M., & Tunjungsari, H. (2015). Pengembangan pendidikan inklusi melalui iklim sekolah yang positif (Penelitian pada SMA/ SMK di Indonesia). Laporan Penelitian. Jakarta: Kemdikbud – DIKTI.*

*Poon-McBrayer, K.F., & Lian, M.J. (2002). Special needs education: Children with exceptionalities. Hong Kong: The Chinese University Press.*

*Taylor, R.L., Smiley, L.R., & Richards, S.B. (2009). Exceptional students. Preparing teachers for the 21st century. Singapore: McGraw-Hill Higher Education.*

*Williams, P. (2005). Using information and communication technology with special educational needs students. Aslib Proceedings: New Information Perspectives,57(6), 539-563.*

*Williams, P., Jamali, H. R., & Nicholas, D. (2006). Using ICT with people with special education needs: What the literature tells us. Aslib Proceedings: New Information Perspectives, 58(4), 330-345.*

*Zhang, M., Trussell, R.P., Gallegos, B., & Asam, R.R. (2015). Using math apps for improving student learning: An exploratory study in an inclusive fourth grade classroom. TechTrends, 59(2).*

**Weny Savitry S. Pandia. "The Role of Technology in Teaching Children with Special Needs."**

*Every child is unique and has his/her own way to learn, but there are children who have some challenges in learning. These children are categorized as learnesr with special needs who differ from other children in terms of mental characteristics, sensory capacity, communication skills, behavioral and emotional development, and physical characteristic. In order to be able to follow the school lessons well and develop optimally, they need a learning program with a universal design which should be adapted in terms of the environmental setting, curriculum, instructional strategies, and the use of assistive and instructional technology. Assistive technology is a technology that helps children with special needs in accessing information to adapt to the environment. Instructional technology is a tool designed for developing materials and teaching tailored to the needs of children with special needs, such as computer, telephone, facsimile, internet, CD-ROM, and DVD that facilitate students in learning. This paper gives an example of the successful use of technology in teaching a child with cerebral palsy. Teachers and parents have to change their teaching methods from the traditional way to the use of technology. However, the development of the use of tools associated with assistive technology is a very dynamic field. Besides, parents and teachers need to help children to be accustomed to the use of technology in their spare time and to understand the ethics of communicating in the social media.*

# 4
# Diskusi *Online* dan Berpikir Kritis di Pendidikan Tinggi

F.A. Triatmoko H.S. & Sri Hartati S. Reksodiputro-Suradijono

"*Googling* aja," kata seorang mahasiswa ke mahasiswa lain ketika mendapatkan tugas dari dosen. Mahasiswa tersebut kemudian mencari menggunakan mesin pencari, menemukan sumber dari Wikipedia atau dari Blog, lalu menyalin dan menjadikannya tulisan. Jika ditanya lebih lanjut mungkin mereka tak tahu apa makna tulisan mereka sendiri. Apalagi jika ditanya tentang kebenaran informasi tersebut, mungkin mereka juga tidak dapat menjawabnya. Menurut pengakuan beberapa dosen, kira-kira begitulah proses pencarian informasi oleh mahasiswa di era internet ini. Padahal perguruan tinggi di Indonesia diselenggarakan berdasarkan penalaran dan kebenaran ilmiah (Presiden Republik Indonesia, 2012). Artinya, mahasiswa seharusnya mampu berpikir lebih kritis terhadap informasi yang ditemukannya di internet. Jika kritis, ia akan mengumpulkan dan mengevaluasi informasi yang relevan, serta membuat kesimpulan dan solusi yang masuk akal dan mengujinya menggunakan kriteria yang relevan. Namun pada kenyataannya tidak selalu demikian.

Fenomena semacam itu tidak hanya ditemukan di pendidikan tinggi. Dari hasil survei internasional *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada anak usia 15 tahun di 65 negara juga ditemukan fenomena yang mirip. PISA dirancang

untuk mengukur pengetahuan dan ketrampilan di bidang membaca, matematika, sains dan pemecahan masalah (OECD, 2013a). Hasilnya, pada *science literacy* yang terkait dengan proses penalaran, Indonesia mendapatkan skor 396. Nilai ini lebih rendah dari rata-rata keseluruhan, yaitu 500. Secara umum, Indonesia menempati peringkat 64 dari 65 partisipan (OECD, 2013b). Hasil rendah pada tes PISA cukup mengejutkan, karena menandakan kurangnya ketrampilan berpikir anak-anak Indonesia.

Mekipun fenomena-fenomena di atas menggambarkan kondisi ketrampilan berpikir mahasiswa dan anak Indonesia yang masih rendah, harapan tetap ada. Penelitian-penelitian terkini (Niu, Behar-Horenstein, & Garvan, 2013; Abrami, et al., 2008) menunjukkan bahwa manusia dapat diajar untuk berpikir kritis atau cara berpikir rasional yang diarahkan pada tujuan tertentu (Butler, *et al.*, 2012). Untuk membantu siswa berpikir dengan kritis tidak harus dilakukan dengan mengubah kurikulum melainkan bisa melalui program-program singkat (Marin & Halpern, 2011).

## Program Peningkatan Berpikir Kritis

Menggunakan pendekatan sosiokultural, pengajaran berpikir kritis bisa dilakukan dalam interaksi dengan orang lain, seperti orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Pengajaran berpikir kritis juga bisa dimediasi dengan *tools* atau alat-alat (Miller, 2011), salah satu di antaranya adalah komputer. Rogoff (2003) mengatakan bahwa komputer bisa dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan interaksi dalam berpikir sekelompok orang. Ia bahkan menganggap bahwa komputer adalah salah satu alat kognitif yang penting. Rogoff (2003) juga menyatakan bahwa komputer sebagai alat bantu berpikir perlu melibatkan orang lain, baik secara langsung maupun dari jarak jauh. Artinya, pengajaran berpikir kritis juga bisa dilakukan melalui bantuan teknologi, khususnya komputer.

Kegunaan komputer dalam pengembangan fungsi mental tinggi, yaitu berpikir kritis, sudah banyak diteliti (Ocker & Yaverbaum, 1999; Newman, Webb, & Cochrane, 1995; Anderson, Howe, Soden , Halliday, & Low, 2001; Garrison, Anderson, & Archer, 2000). Ocker dan Yaverbaum (1999) membandingkan kegiatan kolaborasi studi

kasus dalam diskusi tatap muka dan diskusi kelompok *online* yang dilakukan secara *asinkronus* atau dalam waktu tidak bersamaan. Mereka menemukan bahwa berkolaborasi dalam situasi *online* juga sama baiknya seperti ketika situasi tatap muka, dalam hal pembelajaran, kualitas solusi, isi solusi dan kepuasan terhadap solusi. Diskusi yang sifatnya asinkronus memiliki manfaat karena peserta diskusi memiliki lebih banyak waktu untuk berefleksi sebelum merespon (Anderson, Howe, Sode, Halliday, & Low, 2001). Peningkatan waktu yang tersedia untuk berpikir dan berkonsultasi dengan ahli sebelum merespon memberikan kesempatan bagi peserta untuk meneliti kualitas ketrampilan berpikir kritis (Guiller, Durndell, & Ross, 2008).

Pengajaran berpikir kritis berbantuan komputer telah dilakukan di Universitas Indonesia (UI). Sejak tahun 2010, UI menyelenggarakan mata kuliah yang dirancang dengan tujuan melatih mahasiswa mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan alam dan lingkungannya secara integratif dan nyata menggunakan informasi kuantitatif (Tim MPKT B, 2014). Mata kuliah tersebut dikenal dengan Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Terintegrasi B (MPKT B). Di dalam MPKT B mahasiswa akan dibimbing oleh fasilitator untuk mempelajari materi-materi terkait ilmu alam, teknologi dan kesehatan, lewat metode *collaborative learning* (CL) dan juga *problem-based learning* (PBL). Mahasiswa bisa saling bertanya, berargumentasi, dan menampilkan ketrampilan berpikir kritis lainnya. Fasilitator bisa menjalankan peran sebagai pembimbing yang akan membantu perkembangan ketrampilan berpikir. Berpikir secara kritis yang sebelumnya tidak bisa dilakukan sendiri oleh mahasiswa, akan bisa ditingkatkan dengan bantuan fasilitator atau teman yang lebih mampu. Bantuan tersebut bisa berupa petunjuk, pemicu, contoh, penjelasan, pertanyaan pengarah, diskusi, partisipasi bersama, dorongan dan bantuan mengontrol perhatian (Miller, 2011). Walaupun intervensi yang dilakukan secara *online* seperti ini dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis, penelitian tentang faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan tersebut masih perlu mendapat perhatian (Niu, Behar-Horenstein, & Garvan, 2013).

## *Community of Inquiry*

Salah satu faktor yang bisa dieksplorasi dalam intervensi berpikir kritis bisa ditemukan dalam sebuah kerangka kerja yang berkembang pesat dalam penelitian pembelajaran *online,* yaitu *community of inquiry* atau *CoI* (Garrison, Anderson, & Archer, 2000). *CoI* terdiri dari guru dan murid yang berinteraksi untuk tujuan fasilitasi, membangun dan memastikan pemahaman, serta untuk pengembangan kemampuan yang mengarahkan ke pembelajaran berikutnya. Selanjutnya komunitas ini penting dalam pembelajaran jika kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan tujuan utamanya (Garrison & Anderson, 2003). Sejak pertama kali dipublikasikan *CoI* ini telah mendominasi penelitian di bidang pembelajaran *online* (Weltzer-Ward, 2011). Pencarian menggunakan kata kunci *CoI* melalui *Google Scholar* pada Januari 2014 menghasilkan 10.300 temuan. Jurnal penelitian *CoI* (Garrison, Anderson, & Archer, 2000) sudah disitir sebanyak 2012 kali. *CoI* sendiri berkembang dalam konteks komunikasi melalui komputer di lingkungan pendidikan tinggi, yang bersifat asinkronus dan dilakukan dalam bentuk diskusi kelompok tertulis (Garrison, Anderson, & Archer, 2010).

Dalam kerangka kerja *CoI* terdapat 3 elemen penting yang membentuk sebuah komunitas pembelajar, yaitu *social presence* (SP), *cognitive presence* (CP) dan *teaching presence* (TP). S*ocial presence* terkait dengan kemampuan setiap anggota komunitas untuk menampilkan dirinya sebagai orang sungguhan secara daring (dalam jaringan *online*). Contoh-contoh SP meliputi ekspresi emosi, penggunaan humor, melanjutkan diskusi, mengutip pesan orang lain, menyebut orang lain menggunakan nama, menyebut diri sebagai kelompok dan komunikasi sosial. *Cognitive presence* terkait dengan sejauh mana pembelajar mampu menciptakan makna melalui refleksi berkala dan diskusi. Contoh-contoh aktivitas dalam CP meliputi perumusan masalah atau isu, pencarian informasi dan ide yang relevan dengan masalah atau isu, pembahasan kritis tentang kemungkinan kemampulaksanaan solusi dengan cara menerapkannya secara langsung (eksperimen) maupun uji hipotesis. Sedangkan *teaching presence* terkait dengan aktivitas pengajar, meliputi perancangan dan organisasi pembelajaran, fasilitasi diskusi dan pengajaran langsung.

Dikaitkan dengan berpikir kritis, *CoI* menjadi penting karena merupakan pengejawantahan dari prinsip pembelajaran sosiokultural. Di dalam *CoI* terdapat interaksi pembelajaran yang sifatnya kolaboratif. Dalam interaksi juga bisa muncul proses pembimbingan, baik itu oleh teman sebaya maupun pengajar. Bimbingan bisa berupa pemberian petunjuk, pemicu, contoh atau pengarah. Mahasiswa yang semula tidak bisa memecahkan masalah sendiri, akan bisa memecahkan masalah dengan bimbingan orang lain. Pada akhirnya, ia akan mampu memecahkan masalah yang sebelumnya tidak bisa dipecahkannya sendiri. Artinya, interaksi dalam *CoI* akan mampu mendorong perkembangan fungsi mental tinggi, salah satunya adalah berpikir kritis.

Hingga tahun 2014 penelitian mengenai *CoI* sudah banyak dilakukan. Dari penelitian tentang SP, ditemukan bahwa fokus hanya pada SP tidak akan memunculkan diskusi kritis dalam pembelajaran *online.* Sebaliknya, tanpa adanya dasar SP yang kuat diskusi kritis tidak akan bisa berkembang dengan baik (Garrison & Cleveland-Innes, 2005). Dari penelitian juga ditemukan kaitan antara ketiga elemen dalam *CoI*. SP menjadi pondasi dasar untuk diskusi kritis, pengelolaan kelas dan juga kepemimpinan -- yang identik dengan TP – serta mampu menciptakan lingkungan dimana CP bisa dikembangkan (Garrison & Cleveland-Innes, 2005). Penelitian terkini dari *CoI* pun sudah mulai melibatkan aspek lain, seperti metakognisi (Garrison & Akyol, 2011) dan adanya elemen lain, yaitu *learning presence* (Shea, *et al.*, 2012) serta mengaitkannya dengan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan *online* dan tatap muka (Traver, Volchok, Bidjerano, & Shea, 2014).

Meski kerangka kerja *CoI* banyak mendorong penelitian dalam bidang pembelajaran *online,* masih ada beberapa isu yang dihadapi mulai dari isu metodologi, isu konseptual dan isu kontekstual. Salah satu isu utama adalah belum adanya penelitian yang menghasilkan temuan terkait hasil belajar, dalam hal ini berpikir kritis. Dari 200-an hasil penelitian tentang *CoI* hanya 5 yang mencoba mengukur hasil belajar dengan menggunakan *CoI*, itupun hanya mengukur persepsi terhadap belajar menggunakan kuesioner yang diisi oleh siswa (Rourke & Kanuka, 2009). Rourke dan Kanuka menyarankan agar penelitian *CoI* mulai diarahkan untuk mengidentifikasi situasi yang

bisa membuat siswa terlibat dalam pembelajaran mendalam. Jika dikaitkan dengan intervensi berpikir kritis, bisa disimpulkan bahwa meski penelitian *CoI* menyinggung adanya berpikir kritis namun belum ada bukti bahwa *CoI* memang bisa meningkatkan kemampuan tersebut. Dari sini bisa dilihat perlunya penelitian yang secara khusus menjadikan *CoI* sebagai suatu bentuk intervensi untuk memengaruhi berpikir kritis.

## Pelajaran dari Lapangan

Dari isu-isu yang muncul dalam penelitian berpikir kritis dan *CoI*, penulis melakukan penelitian (Santoso & Suradijono, 2014) untuk melihat apakah ada kaitan antara *CoI* dengan ketrampilan berpikir kritis. Penelitian berupa pemberian intervensi dalam bentuk pengajaran dan penerapan *CoI* kepada pengajar dan mahasiswa yang sedang menjalani kuliah daring (dalam jaringan atau *online*) untuk melihat pengaruhnya terhadap ketrampilan berpikir kritis. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimental dengan desain *nonequivalent control group pretest-posttest*. Metode kuasi eksperimental dipilih karena kontrol penuh dan randomisasi tidak mungkin dilakukan. Penelitian dilakukan pada mahasiswa dan peserta mata kuliah MPKT dari Fakultas Farmasi (FF) UI angkatan 2014 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas A (*N*=22) dan kelas B (*N*=23) beserta dua pengajar masing-masing sebagai fasilitator. Satu kelas diajar berpikir kritis dan dengan menerapkan *CoI* dalam diskusi daring, sedangkan satu kelas lainnya tidak diajar berpikir kritis dan tanpa menerapkan CoI dalam diskusi daring pula. Penelitian kuasi eksperimen ini juga menggunakan desain *nonequivalent control group pretest-posttest* (Cozby & Bates, 2012) sebab kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih dari kelompok yang sudah ada sehingga tidak ekuivalen. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat skor berpikir kritis dan kualitatif menggunakan analisis konten kuantitatif untuk melihat skor *CoI*. Penelitian menggunakan beberapa perlengkapan, yaitu: (1) forum diskusi daring yang akan dilakukan di dalam *learning management system* (scele.ui.ac.id), (2) alat ukur berpikir kritis yang diadaptasi dari contoh tes berpikir kritis *Collegiate Assessment of Academic Proficiency* atau *CAAP* (ACT, 2008),

(3) alat ukur analisis konten kuantitatif *CoI* untuk mengukur ketiga elemen dalam CoI, (4) kuesioner pra pelatihan dan pasca pelatihan, (5) lembar persetujuan penelitian, dan (6) materi pelatihan. Penelitian yang dilaksanakan dalam 3 minggu ini ditujukan untuk menjawab dua pertanyaan, yaitu: (1) apakah pengajaran kerangka kerja *CoI* mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kritis mahasiswa, dan (2) apakah ada kaitan antara *CoI* dan elemennya dengan ketrampilan berpikir kritis mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajaran kerangka kerja CoI tidak mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kritis mahasiswa dan tidak ada hubungan signifikan antara elemen-elemen *CoI* dengan skor berpikir kritis. Temuan tersebut kiranya bisa dijelaskan dari aspek durasi penelitian, partisipan penelitian, partisipan fasilitator, desain pembelajaran, metode penelitian, alat ukur, dan proses penelitian. Dari aspek durasi penelitian, diduga waktu 3 minggu belum cukup untuk melihat dampak intervensi. Sebuah studi meta analisis (Niu, Behar-Horenstein, & Garvan, 2013) menunjukkan bahwa intervensi yang efektif berdurasi lebih dari 12 minggu namun tidak dalam sebuah program bergelar. Meski efektif, namun efek pemberian intervensi tersebut tidaklah besar. Pada penelitian ini intervensi hanya berlangsung selama 3 minggu (27 Oktober - 9 November 2014), sehingga tidak ideal jika dibandingkan dengan waktu 12 minggu yang dibutuhkan supaya efektif.

Dari aspek partisipan penelitian, partisipan mahasiswa berasal dari Fakultas Farmasi yang berada di bawah Rumpun Ilmu Kesehatan UI. Studi meta analisis (Niu, Behar-Horenstein, & Garvan, 2013) menunjukkan bahwa mengajarkan berpikir kritis pada mahasiswa bidang kesehatan tidak seefektif seperti mahasiswa bidang-bidang lainnya. Peneliti belum menemukan bukti yang menjelaskan mekanisme fenomena ini. Ada kemungkinan fenomena ini terkait dengan ilmu kimia yang mendasari ilmu farmasi yang digeluti partisipan. Temuan ini perlu diteliti lebih lanjut penyebabnya, karena berpikir kritis adalah salah satu ketrampilan yang ditekankan di bidang ilmu kesehatan, khususnya farmasi.

Dari aspek partisipan fasilitator, pengajar di kedua kelas yang diteliti minim menampilkan *teaching presence.* Selama penelitian, hanya satu pesan diskusi yang dituliskan di dalam forum diskusi daring

dan dikode TP2 yang berarti memfasilitasi diskusi dengan mengajak partisipasi mahasiswa. Fenomena ini tentu saja tidak sejalan dengan *CoI* yang menjadikan *teaching presence* sebagai elemen penting dalam pembelajaran daring. Sejak pertama kali dicetuskan hingga saat ini, makin banyak studi yang menyatakan TP adalah faktor paling penting dalam keberhasilan pembelajaran daring (Garrison & Arbaugh, 2007), bahkan merupakan inti dalam menciptakan dan menjaga *social presence* dan *cognitive presence* (Garrison, Cleveland-Innes, & Fung, 2010). Kesimpulan dari studi-studi tersebut adalah bahwa TP merupakan penentu kepuasan mahasiswa, persepsi mahasiswa atas hasil belajarnya, dan rasa kebersamaan dalam komunitas. Karena kurangnya model dari fasilitator dalam berpikir kritis, isi pesan mahasiswa pun belum terlalu menggambarkan kemampuan berpikir kritis meski perkuliahan sudah sampai di minggu ke-10 dari total waktu perkuliahan selama 14 minggu. Sebagai contoh, hasil pendalaman terhadap kualitas diskusi pada dua kelompok yang mendapatkan skor berpikir kritis tinggi dan satu kelompok yang mengalami penurunan skor, didapatkan bahwa mahasiswa belum berpikir secara kritis. Kelompok Kontrol 3 yang memiliki rata-rata skor berpikir kritis paling tinggi justru kurang menampilkan berpikir kritis dalam diskusinya. Kelompok Eksperimen 3 yang mengalami penurunan skor berpikir kritis justru menampilkan indikator-indikator yang mengarah ke berpikir kritis, meski belum sepenuhnya. Demikian pula halnya dengan Kelompok Eksperimen 1 yang mulai menampilkan ketrampilan analisis.

Dari aspek desain pembelajaran, desain pembelajaran kelas MPKT B tidak sepenuhnya daring, melainkan ada aktivitas tatap muka. Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta mata kuliah MPKT B yang menggabungkan aktivitas pembelajaran tatap muka dan daring. Aktivitas pembelajaran yang terajadi di kelas secara tatap muka tidak diteliti. Hal ini membuka kesempatan munculnya faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian. Jackson, Jackson, dan Chambers (2013) menemukan pentingnya aktivitas tatap muka terhadap aktivitas daring. Siswa-siswa yang berada di sekolah yang sama dan bisa berinteraksi langsung mendapatkan nilai lebih baik dalam tugas kelompok. Interaksi tatap muka langsung membantu siswa untuk mengembangkan hubungan antar anggota kelompok.

Adanya pertemuan tatap muka di kelas MPKT B kiranya menjadi penyebab mengapa skor *social presence* tidak pernah lebih rendah dari 90. Partisipan punya kesempatan membina hubungan secara tatap muka, sehingga tidak akan kesulitan menampilkan indikator SP. Shea dan Bidjerano (2009) menyatakan bahwa siswa di kelas daring merasakan *teaching* dan *cognitive presence* lebih tinggi jika pernah berinteraksi secara tatap muka dengan pengajar dan siswa lain. Artinya, TP dan CP bisa ditingkatkan dengan meningkatkan SP, yaitu dengan cara memberikan kesempatan bagi partisipan diskusi untuk berinteraksi tatap muka. Selain proses pembelajaran campuran, perubahan metode pembelajaran dari *collaborative learning* ke *problem based learning* diduga juga memengaruhi hasil penelitian. Indikasinya muncul pada makin sedikitnya fase CP3 pada diskusi PBL. Hal ini mungkin disebabkan oleh terjadinya adaptasi kognitif pada mahasiswa, setelah sebelumnya menjalankan proses diskusi menggunakan metode CL.

Dari aspek metode penelitian, penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimental dengan menggunakan partisipan yang sudah ada. Artinya, kontrol terhadap variabel-variabel yang mungkin memengaruhi jalannya penelitian tidak terlalu ketat. Desain penelitian mungkin juga berpengaruh. Penelitian ini menggunakan desain dua kelompok dengan fasilitator dan mahasiswa yang berbeda, sedangkan perbedaan tersebut tidak bisa dikontrol. Contohnya, tidak ada proses randomisasi partisipan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembagian kelompok diskusi di kedua kelompok tersebut juga sudah dilakukan oleh pengajar. Selain itu, ada variabel-variabel lain yang mungkin memengaruhi hasil penelitian namun tidak bisa dikontrol, misalnya kepribadian dosen, cara dosen memberikan umpan balik, atau cara dosen menciptakan iklim kelas. Terakhir, respon mahasiswa dan fasilitator setelah penelitian selesai kurang didalami. Melalui wawancara, bisa tergali hal-hal seperti motivasi mahasiswa menjalani diskusi daring, respon mahasiswa terhadap minimnya peran fasilitator, atau alasan fasilitator tidak menampilkan TP meski telah diajarkan.

Dari aspek alat ukur, alat ukur pertama untuk mengukur ketrampilan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi sendiri oleh peneliti. Alat ukur aslinya hanyalah contoh

dari alat ukur versi berbayar. Sangat mungkin hal tersebut yang membuat hasil uji reliabilitas alat ukur pada uji coba 1 dan 2 kurang memuaskan. Alat ukur tersebut juga hanya mengukur tiga dimensi berpikir kritis, yaitu ketrampilan menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*) dan menggunakan premis untuk membuat kesimpulan serta mengenali lingkup penerapan dari argumen (*extending arguments*). Menurut kesepakatan dalam studi Delphi (Facione, 1990), ada 6 ketrampilan dalam berpikir kritis, yaitu: (1) interpretasi (*interpretation*), (2) analisis (*analysis*), (3) evaluasi (*evaluation*), (4) penyimpulan (*inference*), (5) penjelasan (*explanation*), dan (6) regulasi diri (*self-regulation*). Alat ukur kedua adalah panduan analisis konten kuantitatif yang dilaksanakan dengan cara memberikan kode pada unit pesan diskusi daring. Total pesan diskusi di kedua kelompok selama masa penelitian (minggu 5-10) berjumlah 1111 unit. Karena jumlah pesan yang besar, proses analisis konten membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak. Untuk mencapai hasil yang memuaskan peneliti melakukan koding sebanyak 2-3 kali untuk seluruh transkrip diskusi tersebut. Meskipun sudah menghabiskan waktu dan tenaga yang banyak, mungkin hasilnya tetap kurang memuaskan karena banyaknya pesan yang harus dikoding.

Dari aspek proses penelitian, untuk menciptakan *teaching presence* pengajar perlu meluangkan waktu dan tenaganya dalam proses perancangan dan organisasi, fasilitasi diskusi dan pengajaran langsung. Dari pengakuan fasilitator kelas eksperimen, waktu untuk menjalankan proses tersebut tidak banyak karena ada kesibukan lain seperti pengajaran mata kuliah lain atau aktivitas lainnya di fakultas. Dalam penelitian ini pengajar tidak berpartisipasi dalam diskusi daring. Hal ini menyebabkan hanya ada satu pesan yang dikodekan sebagai *teaching presence.* Oleh karena itu, hasil olahan secara statistik yang melibatkan TP perlu dimaknai dengan hati-hati. Mengingat semua kemungkinan kekurangan di atas – termasuk sampel penelitian yang hanya terbatas pada mahasiswa farmasi UI angkatan 2014 yang mengikuti perkuliahan MPKT B maka temuan penelitian ini kiranya belum bisa digeneralisir ke populasi mahasiswa UI di fakultas atau jurusan lain, apalagi pada mahasiswa di Indonesia.

## Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan tentang kemungkinan penyebabnya, ada beberapa saran bagi penelitian selanjutnya maupun bagi keperluan praktis yang bisa dikemukakan. Bagi penelitian selanjutnya, *pertama*, penelitian sejenis bisa dilakukan menggunakan metode eksperimen murni atau desain satu kelompok, sehingga peneliti bisa melakukan kontrol yang lebih ketat terhadap variabel-variabel penelitian. *Kedua*, penelitian lanjutan bisa dilakukan untuk melihat *CoI* pada sesi tatap muka dan daring. Bisa juga mencari partisipan dalam mata kuliah yang dilaksanakan dengan daring secara keseluruhan. Selain itu, perubahan metode pembelajaran diduga juga memengaruhi hasil penelitian. Oleh sebab itu penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan desain pembelajaran jika hendak menggunakan pendekatan kuasi eksperimental. *Ketiga*, ketrampilan berpikir kritis perlu diukur menggunakan alat yang baku dan mengukur berbagai dimensi berpikir kritis yang lebih lengkap. Selain itu, tersedianya secara otomatis transkrip diskusi daring yang merupakan respon otentik partisipan, membuat pendekatan analisis konten kuantitatif menjadi alternatif yang direkomendasikan dalam meneliti diskusi daring. *Keempat*, peneliti berikut bisa melakukan koding terhadap *teaching presence* dari pesan diskusi mahasiswa atau melakukan penelitian spesifik tentang peran mahasiswa sebagai fasilitator diskusi di kelompoknya. *Kelima*, penelitian selanjutnya bisa dilakukan pada sampel yang lebih luas atau berbeda fakultas/jurusan/bidang ilmu. *Keenam*, penelitian bisa dilakukan dalam durasi yang lebih lama supaya bisa terlihat efek pemberian manipulasi terhadap ketrampilan berpikir kritis. *Ketujuh*, penelitian bisa dilakukan pada bidang ilmu aplikatif yang mungkin bisa memunculkan fase CP hingga selesai. *Kedelapan*, penelitian selanjutnya perlu menyertakan aktivitas wawancara bagi partisipan, misalnya terkait motivasi mahasiswa menjalani diskusi daring, respon mahasiswa terhadap minimnya peran fasilitator, atau alasan fasilitator tidak menampilkan TP meski telah diajarkan. Data ini bisa membantu memperkaya hasil penelitian.

Saran praktis dari hasil penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut. *Pertama*, dalam menjalankan diskusi daring fasilitator bisa

memberikan kesempatan bagi peserta untuk menjalankan peran memfasilitasi pembelajaran. Selain lebih mendorong mahasiswa untuk terlibat dan juga lebih kompak, pelibatan mahasiswa sebagai fasilitator juga akan membantu mengurangi beban kerja dosen. Dosen bisa fokus memosisikan diri sebagai *scaffolder* untuk mengembangkan potensi mahasiswa. *Kedua*, untuk bisa menjalankan peran sebagai fasilitator daring, pengelola pembelajaran perlu mempertimbangkan untuk memberikan pelatihan bagi calon fasilitator. Pelatihan tersebut berisi pengenalan aktivitas yang harus dilakukan oleh fasilitator untuk memerankan fasilitator proses, mulai dari menciptakan komunitas dan berkomunikasi secara daring, menjadi model perilaku sosial, hingga menampilkan identitas secara daring. *Ketiga*, dalam merancang pembelajaran daring, ada beberapa prinsip yang bisa diterapkan. Prinsip pertama, ketika memberikan instruksi diskusi, perlu dibuat struktur dan pembagian peran mahasiswa yang jelas, serta menuntut setiap mahasiswa untuk aktif menantang rekan diskusinya. Prinsip kedua, aktivitas tatap muka bisa dilakukan di awal proses pembelajaran, dengan tujuan mengembangkan hubungan antar anggota kelompok serta meningkatkan *teaching* dan *cognitive presence.* Prinsip ketiga, perancang pembelajaran perlu memberikan waktu lebih banyak untuk menyelesaikan satu tugas yang harus didiskusikan secara daring. Waktu seminggu untuk menjalankan diskusi daring nampak tidak cukup baik karena tuntutan aktivitas pada mata kuliah lain maupun karena memang perlu waktu lebih banyak bagi mahasiswa dan dosen untuk menjalankan proses diskusi serta melakukan refleksi. Selain itu, dari penelitian ini ditemukan bahwa makin banyak jumlah pesan maka fase CP2 pun akan meningkat proporsinya yang selanjutnya juga meningkatkan CP3. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk melihat berapa lama waktu yang efektif untuk menyelesaikan proses diskusi yang berkualitas. *Keempat*, dari penelitian ditemukan bahwa mahasiswa menganggap komunikasi tertulis dalam diskusi daring rentan terhadap gangguan komunikasi. Mahasiswa nampak mengalami kesulitan untuk memahami dan menyampaikan ide tertulis. Kesulitan ini sangatlah krusial, karena diskusi daring didasarkan pada aktivitas komunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, pengelola pembelajaran daring perlu mempertimbangkan untuk memberikan pelatihan tentang komunikasi daring secara tertulis

bagi peserta baik dosen maupun mahasiswa. *Kelima*, pelatihan *CoI* menggunakan pendekatan *experiential learning* dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan *social presence, cognitive presence* dan skor berpikir kritis. Model pelatihan ini kiranya bisa direplikasi untuk melatih mahasiswa dalam memahami dan menerapkan *CoI*.

# Daftar Acuan

*Abrami, P. C., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Wade, A., Surkes, M. A., Tamim, R., & Zhang, D. (2008). Instructional interventions affecting critical thinking skills and dispositions: A stage 1 meta-analysis. Review of Educational Research, 78(4), 1102-1134.*

*ACT. (2008). Critical Thinking Sample Test Questions Booklet. Retrieved Juli 31, 2014, from ACT: www.act.org/caap/sampletest/pdf/CriticalThinking.pdf*

*Anderson, T., Howe, C., Soden , R., Halliday, J., & Low, J. (2001). Peer interaction and the learning of critical thinking skills in further education students. Instructional Science, 1(1), 37-40.*

*Butler, H. A., Dwyer, C. P., Hogan, M. J., Franco, A., Rivas, S. F., Saiz, C., & Almeida, L. S. (2012). The Halpern Critical Thinking Assessment and real-world outcomes: Cross-national applications. Thinking Skills and Creativity, 7(2), 112-121.*

*Cozby, P. C., & Bates, S. C. (2012). Methods in Behavioral Research 11th ed. New York: McGraw-Hill.*

*Facione, P. A. (1990). Critical Thinking: A Statement of Expert Consesus for Purposes of Educational Assessment and Instruction. Newark: American Philosophical Association.*

*Garrison, D. R., & Akyol, Z. (2011). Assessing metacognition in an online community of inquiry. Internet and Higher Education, 14(3), 183-190.*

*Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). E-Learning in the 21st Century. London: RoutledgeFalmer.*

*Garrison, D. R., & Arbaugh, J. B. (2007). Researching the community of inquiry framework: Review, issues, and future directions. Internet and Higher Education, 10(3), 157-172.*

*Garrison, D. R., & Cleveland-Innes, M. (2005). Facilitating cognitive presence in online learning: Interaction is not enough. American Journal of Distance Education, 133-148.*

*Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education. The Internet and Higher Education, 2(2-3), 87-105.*

*Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2010). The first decade of the community of inquiry framework: A retrospective. Internet and Higher Education, 13(1-2), 5-9.*

*Garrison, D. R., Cleveland-Innes, M., & Fung, T. S. (2010). Exploring causal relationships among teaching, cognitive and social presence: Student perceptions of the community of inquiry framework. Internet and Higher Education, 13(1-2), 31-36.*

*Guiller, J., Durndell, A., & Ross, A. (2008). Peer interaction and critical thinking: Face-to-face or online discussion? Learning and Instruction, 18(2), 187-200.*

*Jackson, L. C., Jackson, A. C., & Chambers, D. (2013). Establishing an online community of inquiry at the Distance Education Centre, Victoria. Distance Education, 34(3), 353-367.*

*Marin, L. M., & Halpern, D. F. (2011). Pedagogy for developing critical thinking in adolescents: Explicit instruction produces greatest gains. Thinking Skills and Creativity, 6(1), 1-13.*

*Miller, P. H. (2011). Theories of Developmental Psychology 5th ed. New York: Worth Publishers.*

*Newman, D., Webb, B., & Cochrane, C. (1995). A content analysis method to measure critical thinking in face-to-face and computer supported group learning. Interpersonal Computing and Technology, 3(2), 56-77.*

*Niu, L., Behar-Horenstein, L. S., & Garvan, C. W. (2013). Do instructional interventions influence college students' critical thinking skills? A meta-analysis. Educational Research Review, 9, 114-128.*

*Ocker, R. J., & Yaverbaum, G. J. (1999). Asynchronous computer-mediated communication versus face-to-face collaboration: Results on student learning, quality and satisfaction. The Journal of Group Decision and Negotiation, 8(5), 427-440.*

*OECD. (2013a). About Pisa. Retrieved Januari 3, 2014, from OECD: http://www.oecd.org/pisa/aboutpisa/*

*OECD. (2013b). PISA 2012 Results. Retrieved Januari 3, 2014, from OECD: http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/pisa-2012-results.htm*

*Presiden Republik Indonesia. (2012, Agustus 10). Peraturan Perundangan. Retrieved Januari 3, 2014, from Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: http://www.dikti.go.id/?page_id=509&lang=id*

*Rogoff, B. (2003). The cultural nature of human development. Oxford: Oxford University Press.*

*Rourke , L., & Kanuka, H. (2009). Learning in Communities of Inquiry: A Review of the Literature. Journal of Distance Education, 23(1), 19-48.*

*Santoso, F. T., & Suradijono, S. H. (2014). Peran Community of Inquiry Dalam Diskusi Online Asinkronus Pada Ketrampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. Depok: Universitas Indonesia.*

*Shea, P., & Bidjerano, T. (2009). Cognitive presence and online learner engagement: a cluster analysis of the community of inquiry framework. Journal of Computing in Higher Education, 21(3), 199-217.*

*Shea, P., Hayes, S., Smith, S. U., Vickers, J., Bidjerano, T., Pickett, A., & Jian, S. (2012). Learning presence: Additional research on a new conceptual element within the Community of Inquiry (CoI) framework. Internet and Higher Education, 15(2), 89-95.*

*Tim MPKT B. (2014, Agustus 29). Pengantar Struktur MPKT B. Pengantar Struktur MPKT B.*

*Traver, A. E., Volchok, E., Bidjerano, T., & Shea, P. (2014). Correlating community college students' perceptions of community of inquiry presences with their completion of blended courses. Internet and Higher Education, 20, 1-9.*

*Weltzer-Ward, L. (2011). Content analysis coding schemes for online asynchronous discussion. Campus-Wide Information Systems, 28(1), 56-74.*

**Triatmoko, H.S., F.A., & Reksodiputro-Suradijono, Sri Hartati, S. "Online Discussion and Critical Thinking in the Higher Education."**

*The focus of this study is to test the community of inquiry (CoI) framework on critical thinking skill development and to investigate the relation between social presence, cognitive presence, and teaching presence and critical thinking. The study was conducted using quasi experimental design which combined quantitative and qualitative approaches. The participants were 45 first year students (2014) from the Faculty of Pharmacy in Universitas Indonesia, enrolled in the character building course (MPKT B). The course was delivered through a blend between face to face and online environments. The participants were grouped into an experimental group of 23 students and a control group of 22 students. The study involed an instructor as facilitator in each class. The study revealed that the students in the experimental group do not show a higher critical thinking score than those in the control group. Neither the students' critical thinking scores were significantly related to the CoI elements. Possible causes for the research results were discussed and recommendations for future research were presented.*

# 5
# Virtual World 3D dalam Praktek Kerja Profesi Psikologi bidang Psikologi Industri dan Organisasi

Winandi Mardajaya & Arief Fahmie

> *"Anda bisa saja membenci teknologi, tapi Anda tidak akan terlepas darinya"*
>
> (Mardajaya, 2016)

**B**agaikan roket yang melesat cepat di angkasa. Kira-kira begitulah ungkapan yang tepat untuk menggambarkan perkembangan ilmu psikologi saat ini. Betapa tidak, psikologi telah banyak memberikan kontribusi pada kesejahteraan umat manusia sejak menjadi disiplin ilmu yang berdiri sendiri pada tahun 1879 setelah Wilhem Wundt mendirikan laboratorium pertama di Universitas Leipzig Jerman. Perisitiwa tersebut juga menandai terpisahnya ilmu psikologi dari lingkungan filsafat sekaligus menjadi pemicu munculnya laboratorium psikologi di universitas Eropa maupun Amerika Serikat yang dampaknya sangat luas hingga saat ini (Hadipranata, *et al.,* 2000). Perkembangan yang pesat bukan serta merta mengindikasikan bahwa ilmu psikologi menjadi terlalu mudah untuk dipelajari. Sebaliknya psikologi merupakan ilmu sosial yang membutuhkan pemahaman mendalam sehingga perlu dipelajari secara seksama.

Proses transfer ilmu psikologi lebih banyak dilakukan di dalam kelas. Hal tersebut dirasakan belum cukup untuk memahami kajian psikologi yang kompleks, terutama aplikasinya dalam dunia industri. Hal ini berujung pada sering munculnya keluhan adanya ketidakselarasan antara kompetensi para lulusan psikologi yang disediakan oleh perguruan tinggi dengan kebutuhan dunia kerja atau industri (Mardajaya, 2016).

Salah satu upaya perguruan tinggi untuk mengatasi kesenjangan tersebut adalah dengan menerapkan program magang terhadap para mahasiswa. Selain bermanfaat untuk meningkatkan *skill* kerja, program ini sekaligus bertujuan memperkenalkan dunia kerja kepada para mahasiswa psikologi, terutama mahasiswa magister profesi psikologi. Mereka diharuskan menjalani magang yang biasa disebut praktek kerja profesi psikologi atau disingkat PKPP.

PKPP merupakan salah satu program yang menjadi bagian dari kegiatan perkuliahan magister psikologi untuk menerapkan ilmu dan keterampilan psikologi sesuai mayor atau pilihan bidang keahlian seperti Psikologi Pendidikan, Psikologi Klinis, atau Psikologi Industri dan Organiasi yang lazim disingkat PIO. Pada bidang keahlian PIO mahasiswa diwajibkan terjun langsung magang ke perusahaan yang telah disepakati bersama dengan dosen pembimbing. Di sana mahasiswa diharapkan dapat terlibat secara aktif dengan berbagai kegiatan yang ada di lokasi PKPP. Program ini berlangsung selama satu semester pada semester kw-3 dengan bobot sebesar 10 sks dan meliputi empat tahapan kegiatan, yaitu: (1) persiapan (2) orientasi (pengumuman lokasi praktek), (3) pelaksanaan, (4) dan terminasi (pembuatan laporan) (UGM, n.d.).

Pada tahapan persiapan mahasiswa diberi pengayaan berupa informasi penting mengenai kegiatan PKPP. Pada tahapan orientasi mahasiswa menentukan lokasi PKPP untuk dikonsultasikan dengan dosen pembimbing atau pihak pengelola mayor. Pada tahapan pelaksanaan mahasiswa melaksanakan kegiatan PKPP. Selama melaksanakan kegiatan mahasiswa wajib berada di lokasi PKPP. Pada tahapan terminasi yang merupakan tahapan terakhir, mahasiswa melakukan pembuatan laporan, melakukan revisi dan aktivitas terkait lainnya.

Program PKPP dirancang untuk meningkatkan penguasaan dan kemampuan mahasiswa memecahkan berbagai isu yang terjadi di masyarakat terkait etika dan praktek profesional psikologi. Selama kegiatan PKPP berlangsung, mahasiswa dibimbing oleh dosen pembimbing mewakili pihak perguruan tinggi penyelenggara kegiatan dan supervisor lapangan berupa entah psikolog atau profesinal lain mewakili pihak perusahaan tempat pelaksanaan kegiatan dan yang bertugas mendampingi mahasiswa selama magang di lokasi PKPP. Selama kegiatan berlangsung mahasiswa juga wajib menjalani bimbingan secara rutin dengan dosen pembimbing dan wajib mendapatkan tandatangan dari dosen pembimbing dan supervisor lapangan sebagai bukti keabsahan kegiatan (Universitas Airlangga, n.d.)

Selama kegiatan berlangsung sering terjadi kendala, salah satu diantaranya adalah perbedaan antara materi perkuliahan dengan kondisi di lapangan (Mardajaya, 2016). Sebagian mahasiswa menganggap bahwa materi yang didapatkan di dalam perkuliahan ternyata belum memadai untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lapangan. Masalah yang terjadi di lapangan sering jauh lebih kompleks dari yang dibayangkan. Dalam hal ini mahasiswa membutuhkan peran pendampingan dari dosen pembimbing. Akan tetapi, muncul masalah lain manakala lokasi PKPP jauh dari lokasi dosen pembimbing. Dalam hal ini bimbingan harus dilakukan dari jarak jauh, namun media bimbingan yang tersedia untuk digunakan ternyata belum cukup membantu. Untuk meminimalkan persoalan di lapangan sekaligus memperkenalkan dunia kerja lebih dini, perlu terobosan-terobosan baru dalam pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang cukup populer saat ini, yaitu penerapan pembelajaran melalui virtual 3D yang mencakup *Virtual Reality* dan *Second Life* di dalamnya.

## *Virtual Reality*

Istilah *virtual reality* pertama kali dicetuskan oleh Damien Broderick (dalam Mardajaya, 2016) yang dalam sebuah novelnya melukiskan betapa berbagai bidang kehidupan manusia seperti sosial, ekonomi, dan budaya di masa mendatang akan semakin dipengaruhi

oleh *virtual reality* yang memang semakin berkembang dan semakin banyak digunakan.

Secara umum istilah *virtual reality* mengacu pada lingkungan 3D yang diolah sedemikian rupa menggunakan komputer sehingga merepresentasikan atau mirip dunia nyata (Gelder, *et. al.*, 2014). Lebih lanjut Claudio dan Maddalena (2014) mendefinisikan virtual reality sebagai lingkungan 3D dalam komputer yang kemudian dapat diakses oleh banyak pengguna dengan menggunakan beberapa peralatan yang dihubungkan ke komputer seperti *glove* (sarung tangan), *head-mounted* (menyerupai kacamata), dan *earphone* (untuk mendengar suara). Penggunaan peralatan tersebut bertujuan agar pengguna dapat merasakan sensasi yang lebih nyata ketika berinteraksi dengan *virtual reality*. Oleh karena itu tidaklah berlebihan apabila *virtual reality* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif.

***Alat-alat Pendukung VR.*** Secara umum *virtual reality* memberikan tampilan visualisasi yang lebih jelas dan lebih mengesankan dibandingkan tampilan pembelajaran yang hanya berorientasi 2D. Cara penggunaannya pun cukup sederhana. Pengguna memasuki dunia virtual menggunakan peralatan yang terhubung dengan komputer seperti *head-mounted* (sejenis kacamata khusus). Setelah memasuki dunia virtual, pengguna akan direpresentasikan oleh avatar yang dapat disesuaikan sendiri. Selanjutnya pengguna dapat merasakan lebih banyak sensasi dengan bantuan perangkat lain seperti *earphone* untuk mendengar suara, *glove* untuk menggerakkan tangan, hingga *walker* untuk berjalan di dunia virtual. Selain itu masih terdapat banyak peralatan lain untuk menambah pengalaman *virtual* pengguna, seperti *trackball* dan *joysticick*. Penggunaan semua alat tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Misal, dalam simulasi militer dibutuhkan konsol yang lebih kompleks (Mardajaya, 2016).

***Cara Penggunaan.*** Cara penggunaan VR sebenarnya cukup sederhana. Pengguna terlebih dulu harus membuat akun. Setelah itu pengguna dapat *log in* ke akun yang sudah dibuat dan langsung memasuki dunia virtual 3D. Ketika memasuki dunia virtual 3D, pengguna harus menggunakan *head-mounted* (sejenis kacamata khusus). Penggunaan peralatan lainnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

## *Second Life*

*Second life* adalah lingkungan dunia virtual berbasis 3D yang memungkinkan pengguna membuat dan mendesain sendiri lingkungan 3D sehingga menyerupai dunia nyata, termasuk dapat mendesain sendiri avatar yang merepresentasikan dirinya (Haque, & Swicegood, 2015). Definisi lain menyatakan bahwa *second life* merupakan lingkungan virtual 3D secara *online* yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya dalam bentuk avatar untuk berinteraksi dengan pengguna lain (Inman, Wright, & Hartman, 2010).

*Second life* bukanlah *game* melainkan aplikasi mirip media sosial namun menggunakan avatar 3D yang bisa bergerak. Selain itu, dalam dunia virtual *second life* pengguna dapat melakukan berbagai kegiatan layaknya di dunia nyata seperti mengunjungi kelas, mengunjungi forum diskusi, mengunjungi *art gallery*, membangun *virtual property* seperti rumah hingga membangun *e-commerce* (Haque, & Swicegood, 2015).

***Alat-alat Pendukung Second Life.*** Berbeda dengan *virtual reality,* peralatan *second life* lebih sederhana meliputi komputer yang terhubung dengan *earphone* untuk menerima dan mengirim pesan suara serta *keyboard* untuk mengetik pesan teks. Hanya dengan menggunakan laptop atau komputer dan koneksi Internet, pengguna sudah dapat memasuki dunia virtual 3D *second life*.

***Cara Penggunaan.*** Interaksi dalam dunia virtual *second life* dimulai dengan terlebih dulu melakukan registrasi, kemudian mengunduh aplikasi di web resmi *second life* dan menginstalnya secara cuma-cuma. Setelah itu pengguna *log in* dan membuat sendiri avatar untuk merepresentasikan dirinya. Komunikasi dalam dunia *second life* dilakukan melalui avatar yang telah dibuat dan bisa dilakukan dengan beberapa cara meliputi suara dan *chat* baik *general* maupun *private chat* atau perorangan (Wang, Anstandt, Goldman, & Mary, 2014). Untuk melakukan komunikasi yang lebih natural pengguna dapat menggunakan *earphone*. Alat tersebut memungkinkan pengguna berbicara secara langsung dengan pengguna lain layaknya menelepon ke berbagai tempat di berbagai belahan dunia.

## *Virtual World 3D* sebagai Media Pembelajaran Psikologi Industri dan Organisasi

Semenjak penggunaan *virtual world* terus meningkat, Linden Lab mencatat terdapat setidaknya 300 universitas di berbagai belahan dunia menggunakan *second life* untuk mengajar. *Second life* (SL) memang dapat digunakan di mana saja dengan biaya murah sebab aplikasinya dapat diunduh secara cuma-cuma. Sebaliknya, penggunaan *virtual reality* (VR) membutuhkan pendirian sebuah laboratorium virtual untuk memfasilitasi proses pembelajaran mengingat mahalnya harga VR. Penggunaan laboratorium virtual dapat dianggap sebagai investasi jangka panjang mengingat besarnya manfaat yang dapat diperoleh. Jaya (2012) mengemukakan bahwa laboratorium virtual dapat digunakan sebagai media untuk memfasilitasi pendidikan karakter, meningkatkan kompetensi baik kognitif maupun psikomotorik, serta mendukung kegiatan praktikum secara dinamis, animatif, dan interaktif sehingga tidak membosankan dan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Salah satu kelebihan pembelajaran berbasis *virtual world* 3D adalah kemampuannya menimbulkan dampak psikologis yang hampir sama dengan dunia nyata, sebab lingkungan 3D dapat diatur sedemikian rupa sehingga menyerupai aslinya (Foreman, 2009). Selain itu, dengan menggunakan *second life* dalam pembelajaran pengguna dapat memanipulasi ruang dan waktu yang hanya bisa dilakukan dengan menggunakan imajinasi di dunia nyata (Haque, & Swicegood, 2015). Sebagai contoh, untuk terapi phobia ketinggian atau kecemasan terhadap kecelakaan lalu lintas dibutuhkan simulasi-simulasi untuk melakukan rekognisi terhadap pengalaman-pengalaman yang membahayakan tersebut. Simulasi semacam itu tentu saja sangat beresiko bila dilakukan di dunia nyata, sebaliknya sangat aman jika disimulasikan dalam bentuk virtual. Keuntungan lain dari penggunaan *virtual reality* dalam konteks ini adalah bahwa terapis bisa mengukur reaksi dan perubahan perilaku *client* secara akurat (Foreman, 2009).

Dalam pembelajaran Psikologi Industri dan Organisasi baik media VR maupun SL dapat digunakan untuk meningkatkan *skill* para mahasiswa agar lebih siap menghadapi tantangan di dunia

industri. Untuk itu, virtual world 3D dapat diaplikasikan melalui dua cara dalam pembelajaran, yaitu: sebagai akselerasi pembelajaran dan media intervensi (Mardajaya, 2016).

***Akselerasi Pembelajaran.*** Sebagai akselerasi pembelajaran, *virtual world 3D* dimanfaatkan untuk memberikan kepada mahasiswa pemahaman yang lebih cepat tentang hal-hal yang akan mereka hadapi di lapangan. Akselerasi yang dimaksud bisa berupa sejumlah simulasi, seperti simulasi negosiasi dan simulasi ujian HIMPSI.

Simulasi negosiasi bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mahasiswa. Simulasi dapat dilakukan dengan bimbingan dosen pengampu dan melibatkan diskusi dengan rekan mahasiswa. Materi komunikasi yang disimulasikan bisa berupa tata cara membangun MoU dengan pihak perusahaan terutama ketika mahasiswa hendak masuk ke perusahaan untuk pertama kalinya. Wang, Anstandt, Goldman, dan Mary (2014) mengemukakan bahwa penggunaan *second life* sangat menarik untuk pembelajaran sosial dan interaksi grup, sehingga akan memberikan nuansa baru dalam belajar.

Pembelajaran virtual juga dapat dilakukan untuk melakukan simulasi ujian HIMPSI yang seringkali membuat mahasiswa menjadi cemas. Materi simulasi bisa berupa presentasi kasus-kasus yang dihadapi oleh mahasiswa ketika melakukan PKPP di lapangan. Dosen dapat berpartisipasi sebagai penguji dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa. Mahasiswa yang sudah menempuh ujian HIMPSI dapat berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menyampaikan tata cara dalam ujian sehingga gambaran situasi nyata ujian HIMPSI dapat dihadirkan.

***Media Intervensi.*** *Virtual world* 3D dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memfasilitasi komunikasi antara mahasiswa dengan dosen dengan beberapa skenario seperti bimbingan jarak jauh dan merancang intervensi.

Kegiatan bimbingan jarak jauh dengan menggunakan *virtual reality* (VR) maupun *second life* (SL) sangat mungkin dilakukan, sebab baik VR maupun SL merupakan media berbasis Internet. Greer (dalam Rush, 2012) mencatat bahwa Internet merupakan jalan komunikasi baru yang memungkinkan pengguna melakukan konseling atau bimbingan jarak jauh. Bimbingan dapat dilakukan dengan terlebih

dulu mahasiswa membuat kontrak tentang jadwal bimbingan dengan dosen pembimbing. Hal-hal yang dibahas dalam bimbingan bisa berupa permasalahan yang dihadapi mahasiswa di lapangan yang tentu saja akan sangat bermanfaat mengingat lokasi PKPP mahasiswa cenderung jauh dari lokasi dosen pembimbing. Selain itu, komunikasi via virtual world 3D lebih menguntungkan dibandingkan komunikasi via *handphone* yang hanya lewat suara.

*Virtual world* 3D juga dapat digunakan untuk merancang intervensi, dengan cara membuat kelas virtual dengan menghadirkan dosen, rekan satu lokasi PKPP, dan mahasiswa senior. Tujuannya adalah untuk mendiskusikan cara intervensi yang sesuai terhadap kasus-kasus yang dihadapi. Mahasiswa juga dapat melakukan simulasi terhadap intervensi-intervensi yang sudah dirancang, seperti simulasi *coaching*, konseling, maupun *training.* Bignell dan Parson (2010) mengemukakan bahwa penggunaan *second life* memungkinkan para siswa berdiskusi dengan pengguna lain, membuat *virtual property* seperti kelas, rumah, hingga mengunjungi museum. Dengan cara demikian mahasiswa akan mendapatkan *feedback* melalui diskusi yang selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan perbaikan.

## Penutup

Berdasarkan uraian mengenai manfaat penggunaan *virtual world* 3D dalam Psikologi, dapat disimpulkan bahwa peran teknologi akan terus berkembang dan akan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam bidang Psikologi Industri dan Organisasi (PIO) teknologi *virtual world 3D* dapat dimanfaatkan untuk akselerasi pembelajaran dan intervensi terhadap permasalahan yang terjadi selama kegiatan PKPP. Berbagai penelitian terkait menunjukkan bahwa hal itu dapat dilakukan dan dengan hasil yang positif sehingga perlu digalakkan.

Munculnya teknologi sebagai terobosan baru dalam dunia Psikologi Industri dan Organisasi merupakan angin segar yang diharapkan mampu meningkatkan minat para pembelajar dan menjadi solusi alternatif untuk menyelesaikan aneka permasalahan. Namun tidak dapat dipungkiri, perkembangan teknologi ibarat pisau bermata dua dengan dampak positif dan negatif. Apabila dijabarkan satu demi

satu, dampak positif teknologi tidak akan habis dibahas, sementara dampak negatif akan muncul manakala teknologi digunakan secara berlebihan, seperti terlalu asyik dengan media sosial sehingga lupa dengan dunia sekitar atau terlalu asyik bermain *game online* sehingga lupa waktu. Maka, teknologi harus digunakan secara bijak dan dimanfaattkan sesuai dengan kebutuhan manusia. Diharapkan akan muncul lebih banyak penelitian tentang teknologi dan Psikologi Industri dan Organisasi di masa mendatang sehingga bisa menjadi jalan keluar bagi isu-isu yang berkembang di masyarakat.

## Daftar Acuan

*Bignell, S., & Parson, V. (2010). Best practice in virtual worlds teaching. Preview Psych Project. University Of Derby. University Of Aston. And The Higher Education Academy Psychology Network.*

*Claudio, P., & Maddalena, P. (2014). Overview: Virtual reality in medicine. Journal of Virtual World Research. 7(1).*

*Foreman, N. (2009). Virtual reality in psychology. Department of Psychology, Middlesex University, London, UK.*

*Gelder, V.J.L., Otte, M., & Luciano, E.C. (2014). Using virtual reality in criminological research. Crime Science Journal, 3(10).*

*Hadipranata, A.F., Walgito, B., Adisubroto, D., Masrun, Haditono, S.R., Martaniah, S.M., Partosuwido, S.R., Suryabrata, S., Hadi, S. (2000). Peran psikologi di Indonesia. Yogyakarta. Yayasan Pembina Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta.*

*Haque, S.N., & Swicegood, J. (2015). Lessons from recruiting second life users with chronic medical conditions: Applications for health communications. Journal Of Virtual World Research. 8(1).*

*Inman, C., Wright, V.H., & Hartman, J.A. (2010). Use of second life in K-12 and higher education: A Review of research. Journal Of Interactive Online Learning. 9(1).*

*Jaya, H. (2012). Pengembangan laboratorium virtual untuk kegiatan praktikum dan memfasilitasi pendidikan karakter di SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 2(1). 81-90.*

*Mardajaya, W. (2016). Analisis kebutuhan Virtual World untuk akselerasi pembelajaran dan intervensi psikologi industri rganisasi pada mahasiswa S-2 praktek kerja profesi psikologi. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia.*

*Rush, P.D. (2012). Considerations for providing counseling services in second life. Journal Sage,1-3.*

*Universitas Airlangga.(n.d.). Panduan praktek kerja psikologi mayoring Psikologi Klinis.*

*Universitas Gajah Mada. (n.d.). SOP praktek kerja psikologi UGM.*

*Wang, C.X., Anstandt, S., Goldman, J., Mary, L.M. (2014). Facilitating group discussions in second life. Journal of Online Learning and Teaching. Vol 10 (1).*

**Winandi Mardajaya & Arief Fahmie. "Virtual World 3D in Praktek Kerja Profesi Psikologi in the Field of Industrial and Organizational Psychology."**

*As an attempt to bridge the gap between higher education and the industry, the Master Program of Professional Psychology implements an internship program called PKPP (Praktek Kerja Profesi Psikologi). However some students feel that what they face in the field namely in the Industrial and Organizational Psyhology major is much more complex than what they learn in the classroom. The use of 3D virtual world in the conduct of the PKPP provides at least two benefits, namely a learning acceleration through the simulations of negotiation, MoU building, and HIMPSI examination, as well as an intervention media through long-distance guidance, counseling, coaching, and training.*

# 6
# Desain *J-test* untuk Penyusunan Profil Karir Berbasis *Web*

Arief Fahmie, Muthia Nurrakhmi, & Jenny Handayani

Penyusunan profil karir adalah aktivitas yang berkaitan dengan analisis jenjang untuk memperoleh gambaran yang lengkap mengenai profil individu, menentukan fokus untuk masa depan, dan memberikan rekomendasi terhadap karirnya. Melalui proses penyusunan profil karir, individu diberikan informasi terkait gambaran karir yang sesuai dengan kebutuhan organisasi, dan memperoleh rencana pengembangan individu berdasarkan profil karir tersebut (*Perfect Word Consulting*, 2015).

Pemilihan karir yang tepat diperlukan untuk memenuhi prinsip *person-job fit*, yaitu kesesuaian individu dengan pekerjaan. Dengan memilih pekerjaan yang sesuai dengan diri maka hasil kerja akan lebih optimal dan berdampak pada kenyamanan kerja dan produktivitas kerja. Pekerjaan yang sesuai biasanya sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki individu. Menurut Ballout (2007) *person-job fit* berhubungan dengan kesuksesan karir. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *person-job fit* yang tinggi memiliki sejumlah hasil positif. *Person-job fit* berhubungan positif dengan hasil pekerjaan dan karir, seperti kepuasan kerja, kepuasan karir, komitmen kerja, keterlibatan karir, komitmen organisasi, dan kesuksesan karir, serta memiliki hubungan negatif dengan *turnover* (Cable & DeRue, 2002; Bretz & Judge, 1994; Chatman, 1991; Harris & Mossholder, 1996; Lauver & Kristof-Brown, 2001; O'Reilly, Chatman, & Caldwell, 1991). Selain itu dengan tepenuhinya *person-job fit* pemilihan karir yang

tepat akan mengarah kepada *person-organization fit,* yaitu kesesuaian individu dengan organisasi. *Person-organization fit* dikaitkan dengan keselarasan sikap individu terhadap tujuan dan nilai-nilai organisasi (Van Vianen, Pater, & Van Dijk, 2007). Manifestasi dari keselarasan tersebut tercermin melalui seleksi karyawan, komitmen karyawan, kepuasan, perilaku kerja, dan keputusan karir (Schneider, 2001; Hoffman & Woehr, 2006; Verquer, Beehr, & Wagner, 2003; Kristof-Brown, Zimmerman, & Johnson, 2005; Bretz & Judge, 1994; Young & Hurlic, 2007).

## Kenyataan di Lapangan

Pada kenyataannya perhatian terhadap penyusunan profil karir karyawan belum diimplementasikan secara menyeluruh. Hal tersebut tergambarkan dari salah satu contoh kasus yang diperoleh dari wawancara terhadap Asisten Manajer di sebuah instansi. Pemilihan dan penempatan karir karyawan untuk level staf belum secara optimal didasarkan pada profil karir dari setiap individu. Kasus serupa ditemukan di instansi lainnya. Terjadi ketidaksesuaian antara latar belakang pendidikan, keahlian, dan minat terhadap posisi dan pekerjaan karyawan di instansi ini. Hal tersebut berdampak terhadap sikap dan perilaku yang ditampakkan oleh staf, seperti tidak tertib, tidak teratur, datang terlambat. Selain itu penguasaan staf terhadap bidang tugasnya menjadi terbatas.

Penyusunan profil karir dapat dilakukan dengan mendesain instrumen pengukuran profil karir. Profil karir dapat ditujukan sebagai dasar untuk menentukan dan menggambarkan profil karir individu untuk berbagai tujuan di dunia kerja, seperti untuk seleksi, penempatan, pemetaan potensi, pengembangan, promosi, serta manajemen bakat. Akan tetapi perlu untuk didesain instrumen profil karir yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan dunia industri dan organisasi saat ini yang mengutamakan efektivitas dan efisiensi, terutama dengan pemanfaatan media teknologi informasi. Maka diperlukan penyusunan profil karir yang inovatif, salah satunya berupa pengembangan instrumen psikologi untuk pengukuran profil karir dengan berbasis *web.*

## Profil Karir Berbasis *Web*

Selama sepuluh tahun terakhir, jumlah situs dan pengguna internet berkembang pesat dari ratusan hingga jutaan. Di seluruh dunia, lebih dari 500 juta orang mengakses internet (Nielsen//NetRatings, 2001). Dalam waktu singkat internet telah menjadi metode komunikasi dan media komersial yang paling universal di dunia (Abbate, 1999), dan jelas terlihat bahwa penggunaan dan kemampuan akses internet akan terus tumbuh dan berkembang di masa depan.

Pengaruh internet telah dan akan terus menjadi bagian terpenting untuk semua orang, organisasi, termasuk kelompok-kelompok profesional. Profesi psikologi adalah salah satu dari beberapa kelompok profesi yang mulai mengintegrasikan layanan profesionalnya dengan teknologi informasi khususnya internet. Psikologi Industri dan Organisasi (PIO) mengakui bahwa internet untuk pemrosesan data elektronik dalam dunia industri dan bisnis adalah standar yang baru (Harris & Dewar, 2001). Akan tetapi standar baru ini memungkinkan kemudahan, efisiensi, dan efektivitas untuk penggunaannya di dunia industri, sehingga kebutuhan akan integrasi psikologi dan internet semakin tinggi.

Melalui internet akan terbuka kesempatan untuk mengubah tes dalam media kertas-pensil menjadi tes bermediakan internet, maupun format pengukuran yang benar-benar baru dan unik. Sebagai tambahan, terdapat pula potensi penekanan biaya dan efektiftivitas waktu interaksi dengan subjek melalui aplikasi internet. Saat ini banyak dari perusahaan konsultan dan perusahaan yang mempekerjakan psikolog PIO untuk mengembangkan metode pengukuran berbasis internet dan format teknologi informasi lainnya untuk memenuhi tantangan dan kebutuhan yang berkembang saat ini (Schmit, 2001). Pengukuran *online* merupakan salah satu wilayah yang berkembang pesat di bidang Psikologi Industri dan Organisasi dengan memiliki berbagai keuntungan, antara lain efisiensi biaya, waktu, ruang, dan sumber daya manusia, kecepatan dalam hal hasil dan pelaporan, serta akses yang tidak terbatas untuk berbagai pengembangannya.

Pengguna internet menekankan pada layanan dan produk yang lebih baik, lebih cepat, dan lebih murah, sedangkan pengukuran

dengan menggunakan media internet menunjukkan banyak bukti akan prinsip tersebut. Pengukuran melalui internet memberikan proses penyampaian temuan yang cepat, pengukuran dengan internet lebih murah dan efisien, menghemat waktu yang berharga dan memberikan hasil yang cepat dan mudah dibandingkan dengan pengujian tatap muka. Pengukuran dengan internet juga memberikan keuntungan dalam hal kemudahan penggunaan (*user friendly*) dan familiaritas, serta material pengukuran dalam bentuk yang konsisten dan seragam. Apabila klien merasa lebih familiar dengan prosedur ini, maka mereka akan merasa lebih nyaman dalam mengerjakan tes yang pada akhirnya berdampak mengurangi kemungkinan hasil tes yang *faking good* maupun terpengaruh situasi.

Melihat perkembangan dan kebutuhan integrasi psikologi dan teknologi informasi, para praktisi maupun akademisi di bidang psikologi hendaknya mengembangkan aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan psikologi dengan memanfaatkan media internet maupun format teknologi informasi lainnya. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk mendukung proses pengukuran seperti untuk pelaksanaan rekrutmen, seleksi, promosi, pemetaan potensi, penilaian kinerja, proses pembinaan, konseling, program *training*, dan lain sebagainya.

## *J-test Career Profiling*: Aplikasi Berbasis Web

*J-test Career Profiling* merupakan contoh nyata pengembangan pengukuran berbasis teknologi informasi, khususnya *web-based*. *J-testCareer Profiling* merupakan desain pengukuran profil karir yang didasarkan pada penelitian tesis. *J-test Career Profiling* didesain untuk menjawab tantangan dan kebutuhan saat ini yaitu kemajuan teknologi yang diintegrasikan dengan bidang Psikologi Industri dan Organisasi.

*J-test Career Profiling* merupakan instrumen pengukuran profil karir individu, yang digunakan untuk mengarahkan karir individu berdasarkan kepribadian dan karakter individu. Instrumen ini berbentuk aplikasi *online* berbasis sistem *website*, yaitu aplikasi yang tidak terbatas pada sistem operasi yang digunakan dan dapat langsung dijalankan pada peramban (*browser*) dengan bantuan koneksi dari internet. *J-test Career Profiling* merupakan instrumen

untuk mengukur profil karir dengan menggunakan aspek-aspek RIASEC dari Holland yaitu *Realistic, Investigative, Artistic, Social, Enterprising*, dan *Conventional*.

Manfaat adanya pegukuran *onlineJ-test Career Profiling* ini, individu dapat mengetahui kecenderungan profil karirnya berdasarkan tipe kepribadiannya, sehingga dari awal individu sudah memiliki gambaran mengenai profil karir yang sesuai dengan karakter dirinya. Instrumen ini dapat digunakan untuk seleksi, pemetaan potensi, penempatan, pengembangan, promosi dan *talent management* bagi karyawan di perusahaan. Dengan menggunakan *J-test Career Profiling* sebagai pengukuran *online*, perusahaan dapat melihat kesesuaian profil karyawan dengan profil pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Dalam mendesain *J-test Career Profiling*demi menghasilkan instrumen yang tidak hanya sekedar tepat guna, efektif, dan efisien, namun sekaligus juga menghasilkan instrumen yang valid dan reliabel, maka dalam mendesain *J-test Career Profiling* perlu dilakukan validasi untuk menguji instrumen ini. Validasi dilakukan dengan menguji reliabilitas dan validitas konstruk instrumen ini dengan menggunakan analisis faktor. Analisis faktor adalah kumpulan dari metode yang digunakan untuk memeriksa konstruk yang mendasari dan mempengaruhi pada sejumlah variabel yang diukur (DeCoster, 1998). Melalui analisis faktor dapat dilihat sejauh mana spesifikasi konstruk yang dikembangkan secara teoretik telah sesuai dengan konsep konstruk yang mendasarinya setelah dilakukan ujicoba di lapangan. Di samping itu, validasi *J-test Career Profiling* juga dilakukan dengan menguji validitas kriterianya. Pengujian validitas kriteria dilakukan dengan pengujian validitas prediktif dan konkuren.

Berbeda dengan model *paper-based*, pengukuran dengan *J-test Career Profiling* dilakukan secara *online*, dimulai dengan melakukan *login* dan kemudian menuju menu Kuesioner Career Profiling. Subjek secara *online* mengisi *J-test Career Profiling*, sedangkan data hasil pengsian disimpan secara otomatis di dalam sistem. Selanjutnya dari hasil pengisian akan diperoleh tiga aspek yang dominan pada setiap subjek. *J-test Career Profiling* juga tidak hanya berfungsi sebagai alat asesmen, namun juga memberikan *decision support system* berupa jenis atau tipe pekerjaan berdasarkan masing-masing aspek dominan

pada setiap individu. Secara spesifik, berikut adalah desain *J-test Career Profiling:*

## 1. *Login*

Setiap pengguna (*user*) harus memiliki akun login sebelum dapat melakukan pengukuran *online J-test Career Profiling*.

**Gambar 1. *Login J-test Career Profiling.***

## 2. Profil Biodata

Pengguna mengisi data diri, seperti nama lengkap, tanggal lahir, jenis kelamin, *e-mail*, alamat dan nomor telepon. Setelah terisi dengan lengkap data tersebut disimpan di dalam sistem.

**Gambar 2. Isian profil biodata.**

## 3. Kuesioner J-test *Career Profiling*

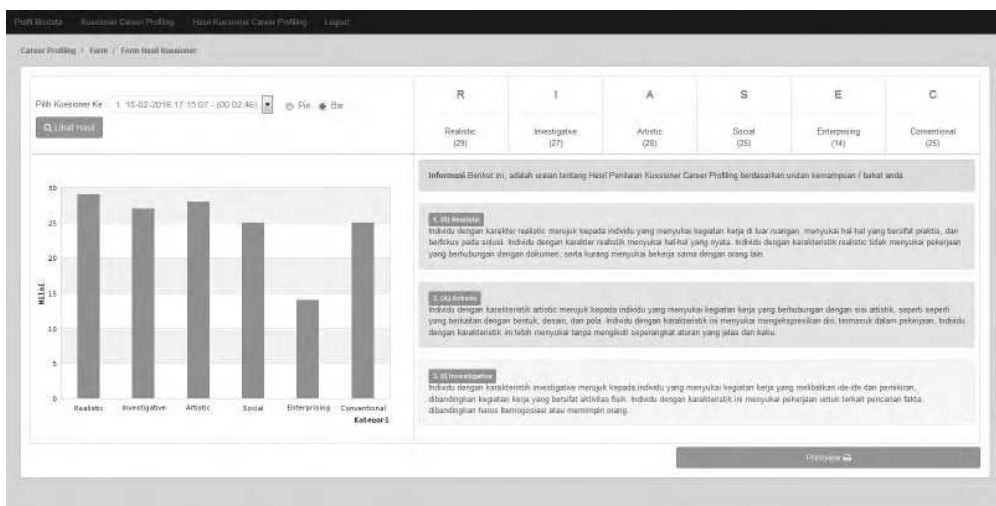
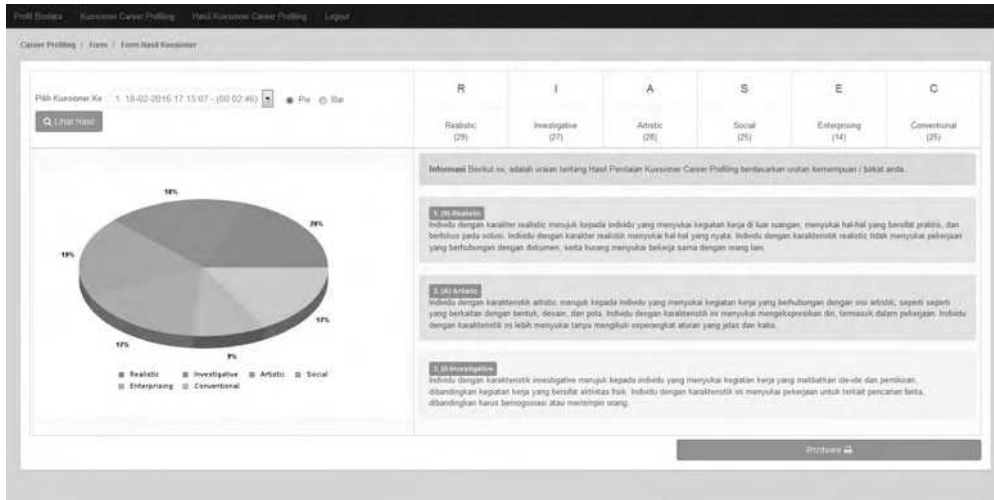
Pengguna melakukan pengisian *online* dengan menjawab seluruh pertanyaan/pernyataan yang tersedia.

Silahkan pilih jawaban Anda dari rentang pilihan 1 sampai dengan 7. Semakin besar angka yang Anda pilih semakin sesuai dengan diri Anda, dan sebaliknya semakin kecil angka yang Anda pilih semakin tidak sesuai dengan diri Anda.

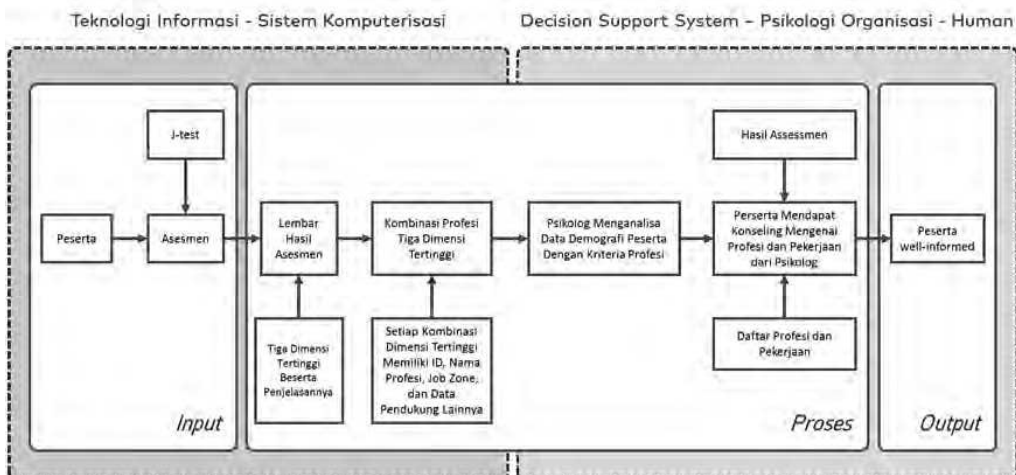
| No. | Pernyataan | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Saya senang menciptakan hal baru dalam pekerjaan saya. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2. | Saya tidak terbiasa bekerja dibawa pengawasan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3. | Saya tidak dapat mengerjakan pekerjaan secara berurutan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4. | Saya tidak akan berhenti sebelum pekerjaan saya selesai | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 5. | Saya sulit mengekspresikan perasaan saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 6. | Saya sulit bersikap tegas dalam menentukan sikap | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 7. | Saya tidak menyukai berada di dalam kelompok | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8. | Saya selalu bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 9. | Saya tidak menyukai petualangan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 10. | Saya terbuka terhadap perubahan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 11. | Saya menyukai pekerjaan didalam ruangan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 12. | Saya sulit untuk berkomitmen terhadap setiap pekerjaan yang saya lakukan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 13. | Saya tidak menyukai kegiatan yang berhubungan dengan kemanusiaan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

**Gambar 3. Kuesioner *J-test Career Profiling*.**

## 4. Hasil Kuesioner J-test *Career Profiling*

Setelah pengisian selesai dan data tersimpan di sistem, pengguna dapat langsung mengakses hasil dari pengukuran dengan meng-klik menu Hasil Kuesioner *Career Profiling*. Pada bagian ini hasil dideskripsikan dalam bentuk narasi, *bar chart*, dan *pie chart.*

**Gambar 4. *Bar chart* dan *pie chart* hasil kuesioner *J-test Career Profiling.***

## 5. *Decision Support System*

Pada *J-test Career Profiling*, setelah hasil dideskripsikan dalam bentuk uraian dan *bar/pie chart*, dilanjutkan dengan sistem pembuatan keputusan (*decision support system*) terkait hasil tersebut. Skema pada Gambar 5 adalah alur sistem pembuatan keputusan untuk *J-test Career Profiling.*

**Gambar 5. Alur sistem pembuatan keputusan untuk J-test Career Profiling.**

# Penutup

*J-test Career Profiling* merupakan inovasi penyusunan profil karir berbasis web, berupa instrumen pengukuran profil karir individu yang digunakan untuk mengarahkan karir individu berdasarkan kepribadian dan karakternya. J-test *Career Profiling* berbentuk aplikasi *online* berbasis sistem website,dandidesain untuk menjawab tantangan dan kebutuhan saat ini yaitu pemanfaatan teknologi informasi yang diintegrasikan dengan bidang psikologi industri dan organisasi. *J-test Career Profiling* dapat digunakan untuk proses seleksi, pemetaan potensi, penempatan, promosi, pengembangan, dan manajemen bakat bagi karyawan di perusahaan. Dengan menggunakan *J-test Career Profiling* sebagai pengukuran *online*, perusahaan dapat melihat kesesuaian profil karyawan dengan profil pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

# Daftar Acuan


*Abbate, J. (1999). Inventing the internet. Cambridge, MA: MIT Press.*

*Ballout, H.I. (2007). The effects of human capital, person-environment fit and organizational support. Journal of Career Success, 22(8), 741-765. doi: 10.1108/02683940710837705*

*Bretz, R.D., & Judge, T.A. (1994). Person-organization fit and the theory of work adjustment: Implications for satisfaction, tenure, and career success. Journal of Vocational Behavior, 44, 32-54.*

*Cable, D., & DeRue, D.S. (2002). The convergent and discriminant validity of subjective fit perceptions. Journal of Applied Psychology, 87, 885-93.*

*Chatman, J.A. (1991). Matching people and organizations: Selection and socializing in public accounting firms. Administrative Science Quarterly, 36, 459-84.*

*DeCoster, J. (1998). Overview of factor analysis. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2015 dari http://www.stat-help.com/factor.pdf*

*Harris, M., & Dewar, K. (2001). Understanding and using web-based recruiting and screening tools: Key criteria, current trends, and future directions. Pre-conference workshop conducted at the 16th Annual Conference of the Society for Industrial-Organizational Psychology. San Diego, CA.*

*Harris, S.G., & Mossholder, K.W. (1996). The affective implications of perceived congruence with culture dimensions during organizational transformation. Journal of Management, 22, 527-47.*

*Hoffman, B.J. & Woehr, D.J. (2006). A quantitative review of the relationship between person-organization fit and behavioral outcomes. Journal of Vocational Behavior, 68, 389-99.*

*Kristof-Brown, A.L., Zimmerman, R.D., & Johnson, E.C. (2005). Consequences of individuals' fit at work: A meta-analysis of person-job, person-organization, person-group, and person-supervisor fit. Personnel Psychology, 58, 281-342.*

*Lauver, K.J. & Kristof-Brown, A. (2001). Distinguishing between employees' perceptions of person-job and person-organization fit. Journal of Vocational Behavior, 59, 454-70.*

*Nielsen//NetRatings. (2001). Hot off the net. Diakses pada 12 Maret 2016 dari http://www.nielsen-netratings.com/hot_off_the_net.jsp*

*O'Reilly, C.A., Chatman, J., & Caldwell, D.F. (1991). People and organizational culture: A profile comparison approach to assessing person-organization fit. Academy of Management Journal, 34(3), 487-516.*

*Perfect Word Consulting. (2015). Career profiling for guidance and growth. Diakses pada tanggal 29 Desember 2015 dari http://www.peopledev.co.za /press/downloads/careerprofiling.pdf*

*Schmit, M. J. (2001). Assessments on the internet. In Michael Harris (Chair). The Internet and I-O Psychology: Applications and issues. Symposium conducted at the 16th Annual Conference of the Society for Industrial-Organizational Psychology, San Diego, CA.*

*Schneider, B. (2001). Fits about fit. Applied Psychology: An International Review, 50(1), 141-52.*

*Van Vianen, A.E.M., Pater, I.E., & Van Dijk, F.V. (2007). Work value fit and turnover intention: Same-source or different-source fit. Journal of Managerial Psychology, 22(2), 188-202.*

*Verquer, M.L., Beehr, T.A., & Wagner, S.H. (2003). A meta-analysis of relation between person-organization fit and work attitudes. Journal of Vocational Behavior, 63, 473-89.*

*Young, A.M., & Hurlic, D. (2007). Gender enactment at work: The importance of gender and gender-related behavior to person-organizational fit and career decisions. Journal of Managerial Psychology, 22(2), 168-87.*

**Arief Fahmie, Muthia Nurrakhmi, & Jenny Handayani. "J-test Design to Construct a Web-based Career Profile."**

*J-test Career Profiling is a web-based career profil innovation. It is an individual's career profiling measurement instrument, devoted to guiding individual career based on his/ her characteristic and personality. J-test Career Profiling is developed in a web-based online application and is designed to respond the current challenges and needs in using information technology integrated with IO Psychology. It is a supporting tool in recruitment and selection, potential review, placement, promotion, development, and talent management. Using the J-test Career Profiling as online measurement, the company is able to increase the compatibility between employee's profiles and the job profile that improve both organizational effectiveness and personal development.*

# 7
# *Usability*: Psikologi dan *Human-Interface Interaction* yang Mutual

Ratri Atmoko Benedictus

Alkisah, Aladin terjebak di kegelapan gua dan menangislah ia dengan tersedu. Samar dilihatnya lampu tua. Ia putuskan untuk menyalakannya sebagai pengusir kegelapan. Saat ia usap, tiba-tiba keluarlah jin dari lampu tua tersebut dan berseru: "Tuanku, akan saya kabulkan 3 permintaan Anda!" Aladin pun langsung menyahut: "Bawa pulang saya ke rumah!" Dalam sekejap, Aladin sudah berada di rumah dan duduk berdampingan dengan Ibundanya sembari menghitung jumlah permata yang berhasil ia bawa dari dalam gua. Saat tangannya membersihkan salah satu permata, keluarlah jin yang lain dan berseru: "Tuanku, akan saya kabulkan 3 permintaan Anda!" "Buatlah kami kaya raya dan bahagia!" seru Aladin nyaring. Dalam sekejap, Aladin dan Ibunya telah berada di sebuah istana mewah dan mereka pun hidup bahagia hingga akhir hayat.

Penggalan kisah Aladin tersebut mungkin sudah berusia ribuan tahun, namun bisa ditafsirkan sebagai harapan atau impian yang bisa dialami oleh setiap orang yang ada di bumi ini. Cukup mengusapkan jari-jemari ke permukaan lampu ajaib, kemudian mendapatkan apa yang diharapkan dengan begitu mudah dan tuntas. Perlahan namun pasti, hal tersebut mulai terealisasi, bahkan di Indonesia sekali pun. Minimal dalam urusan ojek, masyarakat Indonesia, khususnya di kota besar, kini tinggal "mengusap-usapkan" jemarinya ke permukaan telepon pintar. Tak berapa lama, tukang ojek yang diharapkan pun

muncul dihadapannya dan siap mengantarkan ke tempat yang dituju. Begitu mudah dan tuntas untuk dilakukan.

Fenomena Aladin di era modern ini terus bertambah dan diperkirakan akan terus bertambah, seiring dengan pesatnya penggunaan telepon pintar dan ketersediaan jaringan internet di seluruh dunia. Dunia pun memasuki babak baru yang seketika mengubah wajah sosial, ekonomi, pendidikan dan bahkan budaya masyarakatnya. Dulu untuk membuat dialog atau sekadar obrolan ringan dalam satu kelompok beberapa orang perlu hadir secara fisik, namun kini aplikasi *Whatsapp* membantu kita untuk hadir secara virtual tanpa kehilangan ruang dan kesempatan untuk saling curah pendapat. Bahkan, dalam sehari tercatat 50 milyar percakapan berlalu lalang melalui aplikasi *Whatsapp.*

Selain untuk obrolan sehari-hari, media sosial banyak digunakan oleh para pebisnis maupun orang atau keluarga biasa untuk tujuan bisnis. Dalam bisnis penginapan misalnya, saat ini ada kecenderungan orang-orang atau keluarga biasa mempercantik beberapa ruangan di rumah atau di apartemen dan menawarkannya sebagai alternatif penginapan sewa melalui aplikasi *Airbnb*. Pada tahun 2013 sudah terdapat 500 ribu penyedia jasa penginapan alternatif yang tergabung di aplikasi *Airbnb* dan mampu menampung tidak kurang dari enam juta wisatawan atau pelancong. Di China, aplikasi Alibaba sudah dimanfaatkan tak kurang dari 8 juta pedagang untuk menawarkan produk yang dijualnya. Sementara jumlah pembeli yang mengaksesnya sendiri sudah menembus angka 248 juta orang pada tahun 2013.

Dua puluh tahun yang lalu, perusahaan yang bertengger di puncak pasar saham Nasdak adalah produk konsumsi seperti makanan, minuman, dan otomotif, sedangkan, bisnis teknologi hanya menduduki tangga urutan keenam. Namun, pada tahun 2000 hingga sekarang, bisnis teknologi begitu kokoh berdiri di puncak. Dalam dunia pendidikan juga dapat dijumpai pergeseran strategi belajar. Untuk berlatih penguasaan bahasa asing, seseorang kini tidak perlu lagi meluangkan waktu untuk secara regular datang ke pusat pelatihan bahasa. Yang bersangkutan cukup secara rutin mengoperasikan aplikasi *Duolingo* dan memilih bahasa asing yang ingin ia kuasai.

Kembali ke kisah Aladin. Pada masa itu hanya Aladin seorang yang memiliki lampu ajaib sedangkan orang lain hanya bisa bermimpi

untuk juga memilikinya. Bahkan, seorang Mustafa berusaha keras untuk mendapatkan lampu ajaib tersebut dengan menghalalkan beragam cara. Bagi Mustafa, memiliki lampu ajaib merupakan jaminan untuk bisa mewujudkan segala keinginannya.

Kini, tiap orang bisa begitu mudah memiliki telepon pintar yang setara lampu ajaib. Bahkan, ada pula yang memiliki lebih dari satu. Kompetisi pun berubah. Bukan lagi untuk memperebutkan “lampu ajaib”, namun seberapa CEPAT dan TEPAT “para jin dari tiap lampu ajaib” bisa memenuhi kebutuhan tuannya. Kini seorang pengguna telepon pintar memiliki ruang dan kewenangan penuh dalam memilih aplikasi mana yang ingin ia pakai jasanya. Bila satu aplikasi dirasa terlalu lambat dan ribet pengoperasiannya, maka pengguna pun tak segan untuk beralih ke aplikasi yang lain. Seorang mahasiswa asing dapat mempergunakan aplikasi VRR untuk mengetahui jadwal dan rute kereta atau bus yang ada di sekitar kota Dusseldorf. Namun, jika yang bersangkutan membutuhkan informasi yang tepat dan aktual tentang jadwal dan rute angkutan umum, bahkan tentang potensi keterlambatan dari moda transportasi yang diinginkan, atau jika yang bersangkutan merasa lebih terbantu jika informasi ditampilkan dalam bahasa Inggris daripada bahasa Jerman, atau jika yang bersangkutan membutuhkan informasi promo atau tips untuk mendapatkan tiket murah keliling Jerman, maka aplikasi Deutsche Bahn (DB) Navigator-lah yang harus ia pakai. Kompetisi antar aplikasi *software* pun mulai lebih mengedepan dibandingkan kompetisi antar produknya sendiri.

## Era Digitalisasi dan Perubahan Dunia Kerja

Penggunaan aplikasi perangkat lunak yang berkembang begitu luar biasa hingga sekarang ini, dirintis oleh kehadiran piranti komputer yang selama hampir satu abad terakhir memberikan dampak sangat besar bagi dunia. Dalam dunia kerja, keberadaan komputer banyak mengakuisisi fungsi dan tugas manusia sebagai pelakunya. *Dynamic duo* antara *Hardware* dan *software* layaknya dua sisi mata uang yang tak terpisahkan untuk bahu-membahu dalam menunjang penyelesaian tugas yang diperintahkan oleh pekerja yang menggunakannya. Bahkan, seolah para pekerja tak berdaya jika komputer yang menjadi rekan kerjanya tidak mampu tampil prima,

entah tidak dapat difungsikan, terlalu lambat atau malah tidak mampu sama sekali memroses apa yang dibutuhkan.

Rojas dan Hanshagen (2002) mencatat dalam bukunya tentang sejarah komputer bahwa sebelum piranti komputer mulai marak dipergunakan pada pertengahan tahun 1950-an, istilah komputer sudah ada sejak abad 16. Mengacu pada bahasa Latin yang umum dipakai pada masa itu, komputer diartikan sebagai orang yang melakukan komputasi. Baru kemudian kamus Webster mendefinisikannya sebagai perangkat elektronik berprogram yang dapat melakukan fungsi penyimpanan, pemanggilan dan pemrosesan data. Rojas dan Hanshagen (2002) sendiri selanjutnya merasa kurang setuju dengan definisi Webster tersebut, mengingat dalam perkembangannya bukan hanya ketiga fungsi tersebut yang bisa dioperasikan, tapi masih banyak fungsi dan tugas yang lain. Apalagi sesudah dipadupadankan dengan muncul dan berkembangnya jaringan internet. Ketersediaan jaringan internet dan *cloud*, serta makin *hand*y-nya komputer yang mewujud dalam telepon pintar, menjadikan seorang karyawan bisa mengerjakan pekerjaannya dari mana pun dan kapan pun. Bahkan, beberapa perusahaan mulai membuka peluang dilakukanya *Home Office* atau aktivitas bekerja yang dilakukan di rumah.

Proses digitalisasi menjadi sebuah keniscayaan bagi perubahan dan perkembangan dunia kerja. Bahkan mulai menjadi rujukan solusi atas permasalahan, bukan hanya permasalahan terkait ketrampilan kerja teknis, namun juga yang bersinggungan dengan keutamaan nilai-nilai dalam bekerja. Proses pencatatan kehadiran kerja atau presensi yang terdigitalisasi kini dalam waktu yang lebih singkat mampu merekam dan secara akurat mampu melakukan analisa. Untuk mereduksi praktik korupsi, digitalisasi proses keuangan di satu perusahaan dianggap mampu mengidentifikasi adanya ketidakselarasan antar data sejak dari awal. Seorang supervisor operasional kini dapat duduk di sebuah ruang kontrol yang dilengkapi dengan layar lebar untuk dapat melihat secara *real time* proses kerja yang berada dibawah tanggungjawabnya. Setiap saat, ia mampu meminta data yang tersimpan dan secara digitalisasi melakukan pengolahan hingga berujung pada pengambilan keputusan yang berbasis data. Bahkan, dengan digitalisasi yang bersangkuta mampu melakukan simulasi sebagai bentuk validasi atas beragam alternatif solusi yang dimilikinya.

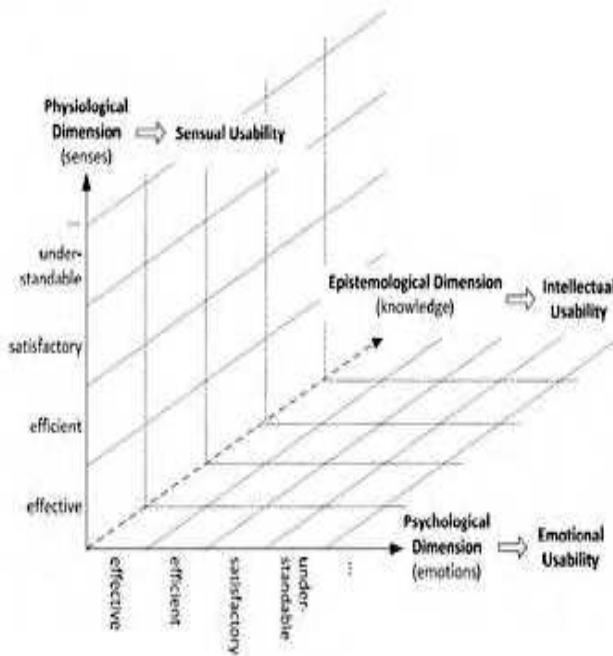
***Gambar 1*. Ilustrasi rancangan *software* VS keinginan pengguna.**
Sumber gambar: www.lawschoolacademicsuccess.com

Namun, sedemikian sempurnakah digitalisasi dengan penggunaan aplikasi atau perangkat lunak untuk menunjang pekerjaan? Tak ada gading yang tak retak. Meski sudah melakukan digitalisasi kerja, namun jika standar usabilitas dari aplikasi perangkat lunak yang digunakan tidak tercapai justru akan menimbulkan kesalahan, baik dalam proses maupun dalam hasil kerjanya. Walker (2005) di latar belakang penelitiannya menuliskan tentang investigasi *Food and Drug Agency* (FDA) di Amerika Serikat terhadap 400 kematian akibat malpraktik. Enambelas persen di antaranya disebabkan oleh tampilan digitalisasi yang absurd dan mengakibatkan pemberian dosis yang salah terhadap pasien. Gallagher (2015) menuliskan pada laporannya di *bulletin arstechnica* edisi 2015 bahwa kesalahan perangkat lunak menjadi penyebab kecelakaan pesawat militer Airbus A400M. Akibatnya, Airbus memutuskan untuk menarik jenis pesawat tersebut dari seluruh dunia guna perbaikan lebih lanjut. Wong, Debroy, & Restrepo (2009) memaparkan pada konferensi tentang beragam bencana yang disebabkan kesalahan pada perangkat lunak, antara lain ditutupnya Bandara Internasional Hartsfield-Jackson Atlanta pada tahun 2006 akibat sistem pemeriksaan X-Ray yang kembali menampilkan visualisasi sebuah benda layaknya "bom" dari proses uji coba perangkat lunak sehari sebelumnya. Akibatnya, petugas pemeriksaan pun menekan tombol darurat dan pihak keamanan langsung mengevakuasi seluruh pengunjung bandara dan menutup seluruh aksesnya hingga dinyatakan aman kembali. Contoh lainnya,

kesalahan pada perangkat lunak menjadi penyebab kecelakaan beberapa pesawat, seperti Air France 447, Korean Air 801, dan American Airlines 965. Kerugian material dalam jumlah yang sangat mahal dialami oleh badan antariksa Amerika Serikat, *National Aeronautics and Space Administration* (NASA), karena kehilangan kontak dan kendali dengan beberapa satelitnya akibat kesalahan pada perangkat lunak yang dipakai. Bahkan, sebuah *nearmiss* atau kejadian nyaris celaka terjadi di Pembangkit Listrik Tenaga Nuklir Edwin Irby Hatch di Amerika Serikat akibat kesalahan pada perangkat lunak manakala seorang teknisi melakukan *update* perangkat lunak yang justru memicu kesalahan dalam verifikasi data dan membunyikan tanda bahaya bahwa reaktor mengalami *over heating*. Contoh lainnya yang juga fatal adalah kekeliruan Rudal Patriot untuk mencegah serangan Rudal Scud pada perang Teluk 1991. Kesalahan pada perangkat lunak menjadikan Rudal Patriot keliru dalam mendeteksi model objek sasarannya. Akibatnya, Rudal Patriot justru menghantam barak tentara Amerika sendiri dan menewaskan 29 orang.

## Usabilitas: Makna dan Prosesnya

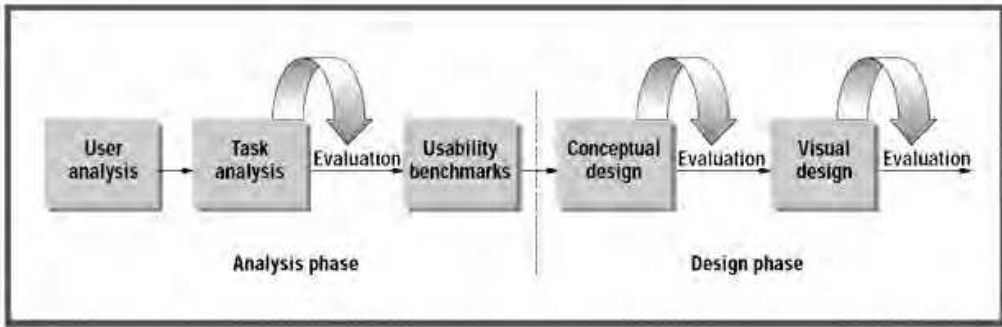
Usabilitas secara umum dapat diartikan sebagai seberapa mudah suatu aplikasi dipergunakan dan sejauh mana aplikasi tersebut dapat diterima oleh publik (Holzinger, 2005). Pengertian usabilitas sebenarnya mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan pemanfaatannya. Hal tersebut nampak pada beberapa kajian tentang standarisasi mutu sebagaimana dirangkum oleh Abran, Khelifi, Suryn, dan Seffah (2003) yang mendefinisikan usabilitas sebagai kemudahan yang dialami oleh pengguna dalam mempelajari pengoperasian, melakukan proses input, dan mengintepretasikan output dari sebuah sistem atau komponen. Pada tahun 1998, ISO 9241-11 mendefinisikannya sebagai sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien dan memuaskan untuk penggunaan dalam konteks tertentu. Dua tahun kemudian, ISO 9126 mendefinisikan usabilitas sebagai kapabilitas suatu produk aplikasi perangkat lunak untuk dapat dipahami, dipelajari, dipergunakan dan menarik bagi pengguna di tengah situasi dan kondisi tertentu.

Nielsen (1996) dalam penelitiannya menempatkan usabilitas sebagai dimensi dari kebermanfaatan suatu aplikasi bersamaan dengan derajat kegunaan atau utilitas suatu aplikasi perangkat lunak. Atribut-atribut usabilitas terdiri atas kemudahan untuk dipelajari, efisiens untuk digunakan, mudah diingat, minim kesalahan, dan "nyaman" untuk dioperasikan.

***Gambar 2.* Matrix dimensi *usabilitas* menurut Eller.**
(Sumber: Eller, 2009)

Sementara Eller (2009) menggunakan istilah dimensi dalam menguraikan secara detil apa saja yang termuat dalam usabilitas suatu aplikasi perangkat lunak. Tiga dimensi ia integrasikan ke dalam grafik 3 dimensi seperti disajikan pada Gambar 2. Pertama, dimensi fisiologis yang menyasar pada proses sensori meliputi penerimaan stimulus dan pemberian respon atas stimulus tersebut. Ini berujung pada usabilitas secara sensori. Kedua, dimensi epistemologis yang mempertimbangkan penguasaan pengetahuan atas pengoperasian suatu aplikasi. Ini fokus pada usabilitas secara proses berpikir. Ketiga, dimensi psikologis yang bermuara pada usabilitas secara emosional. Masing-masing dimensi memuat empat atau lebih atribut, seperti efektivitas penggunaan, efisiensi, derajat kepuasan dan kemudahan untuk dipahami.

ISO 9126 atau ISO yang fokus pada evaluasi usabilitas suatu produk perangkat lunak menguraikan atribut ukur usabilitas menjadi 5, yakni: *understandability, learnability, operability, attractiveness* dan *usability compliance.* Ferre, Juristo, Windl, dan Constantine (2001) menjelaskan atribut usabilitas meliputi: *learnability* sebagai derajat kemudahan suatu perangkat lunak untuk dipelajari fungsi utamanya, efisiensi sebagai derajat waktu yang dibutuhkan untuk menjalankan suatu sistem dan menuntaskannya, *user retention over time* atau seberapa mudah pengguna mengingat proses kerja suatu sistem aplikasi setelah sekian lama tidak menggunakannya, *error rate* atau jumlah kesalahan yang dilakukan pengguna ketika menjalankan suatu tugas pada sistem aplikasi, dan terakhir adalah impresi kepuasan pengguna.

Makin hari kiprah aplikasi perangkat lunak semakin dalam, detil, dan meluas, bahkan mulai digunakan dan dipercaya untuk menyimpan dan memroses data-data dan informasi yang bersifat sangat rahasia. Ilustrasinya seperti film-film ala Holywood yang lakonnya berusaha menyintas program atau gudang data perusahaan atau negara. Dalam hal ini, keamanan menjadi hal penting yang juga diperhitungkan oleh para pengguna aplikasi perangkat lunak. BSA *Global Software survey* (BSA *The Sofware Alliance*, 2014) mencatat bahwa pada tahun 2011 hampir 42% pengguna PC di seluruh dunia menggunakan perangkat lunak yang tidak berlisensi. Jumlah tersebut meningkat menjadi 43% pada tahun 2013 dengan total kerugian hingga US$ 62,7 milyar. Penggunanya sendiri bukan hanya individu, namun juga korporasi. Sementara kerugian non finansial yang umum dialami di lini pengguna adalah kehilangan data, penyalahgunaan data, kehilangan banyak waktu untuk mengatasi serangan virus, dan hilangnya informasi yang sangat penting.

Dari beragam kajian tentang dimensi atau atribut usabilitas tersebut di atas, dapat disimpulkan lima dimensi umum yang menjadi rujukan dalam melakukan evaluasi usabilitas suatu aplikasi perangkat lunak, yakni efektivitas, efisiensi, kepuasan, kemudahan untuk dipelajari dan keamanan. Sedangkan untuk proses evaluasinya sendiri, Ferre, *et al.* (2001) membaginya ke dalam dua tahapan utama yang dipecah menjadi lima langkah seperti yang disajikan dalam Gambar 3.

***Gambar 3*. Tahapan proses evaluasi usabilitas aplikasi *software*.**

Tahap pertama adalah tahapan untuk melakukan analisa yang memuat tiga langkah. Langkah pertama, analisa terhadap pengguna aplikasi perangkat lunak terkait dengan kebutuhan, harapan, minat, ketertarikan, perilaku dan ragam tanggungjawab yang diemban pengguna. Metodenya sendiri dapat berupa survei, kunjungan lapangan, diskusi kelompok terarah, suvei dan penggunaan data sekunder seperti keluhan pengguna. Langkah kedua, melakukan analisa tugas atau analisa atas serangkaian hal teknis yang mutlak perlu dilakukan pengguna dalam menuntaskan suatu tugas. Analisa tugas dapat dilakukan bersamaan dengan pendekatan yang ditempuh dalam analisa pengguna. Pendekatan lainnya adalah dengan melibatkan sampel pengguna dalam suatu proses simulasi. Langkah ketiga, melakukan studi perbandingan usabilitas terhadap ragam atribut yang perlu dievaluasi. Ini bisa merujuk pada lima atribut atau dimensi usabilitas yang disebutkan pada paragraf sebelumnya. Alternatif lain adalah dengan mengurangi atau bahkan menambahkan atribut sejauh sesuai dengan fungsi dari penggunaan suatu aplikasi perangkat lunak. Misalnya, untuk aplikasi terkait data-data keuangan dengan risiko tinggi, maka atribut keamanan menjadi penting untuk dipertimbangkan.

Tahap kedua adalah tahapan untuk mendesain atau merekonstruksi usabilitas atas suatu aplikasi perangkat lunak yang dapat ditempuh dalam dua langkah. Langkah pertama, rekayasa dan desain konsep yang didasarkan pada temuan pada langkah analisa pengguna dan analisa tugas. Langkah rekayasa dan desain konsep merupakan hal yang sangat penting karena menjadi cetak biru untuk

direalisasikan pada langkah berikutnya. Di sisi lain, proses desain sangat menuntut kreativitas yang tidak bisa ditempuh melalui proses otomatisasi. Di sinilah daya kreasi seorang desainer software sangat dipertaruhkan. Langkah kedua atau terakhir adalah desain visual, karena bagaimana pengguna dapat mengoperasikan suatu perangkat lunak terutama ditempuh dengan bertatap muka. Evaluasi dilakukan di tiap langkah untuk menjamin kualitas pencapaiannya.

Vermeeren, *et al.* (2010) dalam studi mereka tentang ragam metode evaluasi usabilitas berhasil mengindentifikasi dan mengevaluasi setidaknya 98 pendekatan yang dilakukan oleh para peneliti atau praktisi dalam melakukan evaluasi usabilitas suatu aplikasi perangkat lunak. Karena secara umum berorientasi pada pengguna, maka disebut sebagai metode yang fokus pada pengalaman pengguna. Lebih lanjut dijelaskan, definisi pengalaman pengguna menurut ISO 9241-110 adalah persepsi dan respon pengguna yang dihasilkan dari penggunaan dan atau upaya menghindari penggunaan produk, sistem atau layanan tertentu. Proses evaluasinya sendiri banyak mempergunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dianggap sulit dilakukan dengan dalih sedikitnya jumlah pengguna yang potensial atau bersedia dilibatkan sebagai responden.

## Impian Usabilitas di Indonesia

Kian hari globalisasi menjadi sebuah keniscayaan yang dihadapi dunia. Tipisnya atau bahkan tidak adanya batas menjadikan riuhnya lalu-lalang informasi atau bahkan teknologi antar negara. Demikian pula aplikasi perangkat lunak yang melintas batas antar negara. Beberapa negara mencoba melakukan filtrasi dengan ketat dan penerapan aturan yang baku dengan mengevaluasi aplikasi perangkat lunak yang ada. Hasilnya dapat menjadi rujukan bagi kedua belah pihak, baik desainer perangkat lunak untuk penyelarasan dengan minimum standar yang diberlakukan dan bagi pengguna untuk memberikan pengetahuan tentang derajat usabilitas aplikasi yang ingin dipakai. Namun di kebanyakan negara infiltrasi aplikasi perangkat lunak dari luar seolah berlangsung begitu bebas. Demikian pula dengan pengunduhan dan pengoperasian. Jika pengguna merasa tidak puas, maka tinggal menghilangkannya dan beralih ke aplikasi

lain. Shi (2007) berpendapat bahwa dalam era globalisasi, tetap saja latarbelakang budaya berpengaruh terhadap preferensi usabilitas suatu aplikasi yang diharapkan oleh seseorang. Lalu bagaimana Indonesia memposisikan diri sebagai negara yang diperhitungkan potensi perkembangan jumlah pengguna teknologi informasinya?

Tahun 2000, saat era milenium dimulai baru 2 juta penduduk Indonesia yang menggunakan internet. Lima belas tahun kemudian, angka itu melonjak drastis menjadi 78 juta atau 30,5% dari total jumlah penduduk Indonesia di tahun yang sama. Ini menjadikan Indonesia berada di urutan ketujuh sebagai negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak, atau satu tingkat di atas Jerman. Bersama India, Brasil dan China, Indonesia juga dianggap sebagai negara dengan potensi besar untuk perkembangan penggunaan telepon pintar di kemudian hari. Namun, di sisi lain *BSA The Software Alliance* (2004) mencatat dalam surveinya bahwa jumlah penggunaan aplikasi *software* yang tidak berlisensi di Indonesia tergolong sangat tinggi, yakni 84% pada tahun 2013. Total kerugiannya diperkirakan mencapai US$ 1,5 milyar. Selain individu, korporasi juga termasuk pengguna perangkat lunak tak berlisensi. Bahkan, besar kemungkinan juga lazim dilakukan di dunia pendidikan di Indonesia. Ini merefleksikan betapa tingginya kebutuhan penggunaan aplikasi perangkat lunak di Indonesia, meski belum diimbangi dengan dipenuhinya seluruh atribut atau dimensi usabilitas atas aplikasi perangkat lunak yang dioperasikan.

Di tingkat makro, negara sangat perlu hadir dan dilibatkan dalam mengupayakan terjaminnya kualitas usabilitas aplikasi perangkat lunak yang dioperasikan penduduknya. Penulis bayangkan disini, pengguna aplikasi perangkat lunak merupakan konsumen yang perlu dilindungi. Indonesia sudah memiliki YLKI atau Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia. Jika YLKI ingin dilibatkan sebagai perpanjangan tangan Pemerintah maka dapat meniru apa yang dilakukan YLKI-nya Jerman. Mereka memiliki tim khusus yang kemudian bertanggung jawab menjamin usabilitas aplikasi perangkat lunak yang dipakai oleh penduduk di Jerman. Informasi hasil evaluasinya juga begitu terbuka dan dapat diakses siapa pun, terutama pengguna aplikasi. Bagi pemerintah Jerman, hasil evaluasinya menjadi dasar untuk mendorong atau lebih tepatnya memaksa produsen aplikasi

perangkat lunak untuk meningkatkan usabilitasnya, khususnya aplikasi perangkat lunak yang menyangkut hajat hidup orang banyak di Jerman.

Negara juga dapat berfungsi sebagai polisi yang mengatur arus masuknya aplikasi perangkat lunak ke Indonesia. Bila tidak dilakukan penyelarasan, maka masyarakat Indonesia benar-benar hanya menelan mentah-mentah dan bulat-bulat. Padahal usabilitas aplikasi perangkat lunak juga perlu memperhatikan konteks budaya penggunanya. Di sisi lain, ini juga wujud perlindungan bagi anak bangsa yang berkarya sebagai perancangbangun perangkat lunak. Derasnya arus masuk perangkat lunak ke Indonesia yang seolah tak terbendung berpotensi mematikan kreasi para perancangbangun perangkat lunak dari Indonesia. Ini justru ironis, karena Indonesia sangat diperhitungkan sebagai negara dengan jumlah pengguna internet, komputer, dan telepon pintar yang sangat banyak. Tambahan pula selama beberapa dekade terakhir, bisnis teknologi bertengger begitu kokoh di puncak pasar saham dunia, meski kurun waktu terakhir banyak negara dihantam krisis ekonomi, bahkan krisis politik.

Di tingkat kelompok, korporasi atau organisasi perlu menjamin bahwa perangkat lunak yang dipakai untuk mengiringi proses kerja adalah yang berlisensi. Hal ini akan memberikan jaminan usabilitasnya sekaligus dapat dijamin keamanan proses kerja dan data-datanya. Kasus yang sebenarnya sudah marak namun acapkali tidak terlaporkan adalah *fraud* di korporasi. Kesadaran akan perlunya efisiensi dan akurasi pengolahan data ternyata tidak diimbangi dengan kesadaran akan keamanan penggunaan perangkat lunak. Akibatnya, meski sudah dilakukan digitalisasi proses kerja, namun celahnya masih ada dan bahkan tidak terdeteksi, sehingga pelanggaran dan penyimpangan terjadi bukan hanya sekali. Di sisi lain, penggunaan perangkat lunak yang berlisensi juga dapat dimaknai sebagai perwujudan etika kerja bagi karyawan. Bagi investor, hal tersebut dimaknai sebagai kepercayaan untuk menginvestasikan modalnya di Indonesia.

Di tingkat individu, kesadaran untuk mempergunakan perangkat lunak berlisensi akan memberikan manfaat bagi penggunanya sendiri secara langsung. Selain lebih aman, pengguna juga tidak

perlu terjebak ke dalam proses coba-coba yang berulang-ulang untuk mengoperasikan perangkat lunak yang dirasa selaras dengan kebutuhannya. Tingginya kesadaran dalam diri pengguna juga dapat memunculkan keterbukaan dalam menyampaikan informasi atas ketidaknyamanan atau ketidakamanan aplikasi yang dioperasikannya.

## Penutup

Di salah satu fragmen kisah Aladin ala Walt Disney ditampilkan adegan Puteri Yasmin sedang bersedih hati dan rindu pada Aladin yang harus pergi atas siasat busuk Mustafa. Jin lampu ajaib pun berusaha memahami situasi tersebut. Beberapa kali ia berinisiatif untuk menghibur Puteri Yasmin dengan menampilkan dirinya selucu mungkin. Meski tak bisa menghadirkan si Aladin, namun itu mampu membuat Puteri Yasmin terhibur. Di fragmen itu, Jin nampak lebih "hidup" dan lebih punya jiwa. Ia berusaha menangkap banyak informasi melalui inderanya, kemudian memrosesnya dan berusaha menyajikan apa yang diharapkan oleh tuannya, meski tidak diminta. Ini adalah ilustrasi dari para pembangun aplikasi perangkat lunak yang berusaha keras untuk memahami siapa dan bagaimana pengguna aplikasinya nanti. Tapi untuk sampai titik tersebut, interaksi dialogis antara perancangbangun aplikasi perangkat lunak dan penggunanya sangatlah penting. Perlu ditambah pula dengan keterlibatan pakar-pakar ergonomika yang makin hari juga mulai menyerukan pentingnya aplikasi perangkat lunak yang ergonomis. Inilah gerbang, bukan lagi celah, bagi ilmu psikologi untuk hadir dan terlibat. Jadi, apakah ilmu psikologi siap menghadapi tantangan dan mewujudkannya?

# Daftar Acuan

*Abran, S., Khelifi, A., Suryn, W., & Seffah, A. (2003). Consolidating the ISO usability models. Proceeding of 11th International Software Quality Management Conference, pp. 23-25. Diunduh dari http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.93.3969&rep=rep 1&type=pdf*

*BSA The Sofware Alliance. (2014). The Compliance gap: BSA global software complaince. Annual report. Diunduh dari http://globalstudy.bsa.org/2013/down loads/studies/2013GlobalSurvey_Study_en.pdf*

*Eller, B. (2009). Usability engineering in der anwendungsentwicklung: Systematische integrationzur unterstützung einer nutzerorientierten entwicklungsarbeit. Wiesbaden: Gabler | GWV Fachverlage GmbH*

*Ferre, X., Juristo, N., Windl, H., & Constantine, L. (2001). Usability basics for software developers. IEEE SOFTWARE January/February,. 22-30. Diunduh dari http://is.ls.fi.upm.es/xavier/pa-pers/usability_b.pdf*

*Gallagher, S. (2015). Airbus confirms software configuration error caused plane crash. Bulletin. Diunduh dari http://arstechnica.com/information-technology/2015/06/airbus-confirms-software-configuration-error-caused-plane-crash/*

*Holzinger, A. (2005). Usability engineering methods for software developers. Communications of the ACM, volume 48 Issue 1, pp. 71-74. Doi: 10.1145/1039539.1039541*

*Meeker, M. (2013). Internet trends 2014: Code conference. Diunduh dari https://cryptome.org/2014/05/internet-trends-2014.pdf*

*Nielsen, J. (1993). Usability engineering. San Diego: Academic Press.*

*Rojas, R., & Hanshagen, U. (2002). The first computer: History and architectures. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.*

*Shi, Q. (2007). Cultural usability: The effect of culture on usability testing. Doctoral thesis. Diunduh dari https://pdfs.semanticscholar.org/5359/4682fccfa89584973a9945ef2ec4cd 624f19.pdf*

*Vermeeren, A.P., Law, E.L., Roto, V., Obrist, M., Hoonhout, J., & Väänänen-Vainio-Mattila, K. (2010). User experience evaluation method: Current state and development needs. Proceedings: Nordi CHI 2010, October 16–20, pp. 523-530. Diunduh darihttps://pdfs.semanticscholar.org/30c5/e447a8395db1805550c6a97d5b9ae0c704e9.pdf*

*Walker, J.M. (2005). Usability. In J.M. Walker, E.J. Beiber, & F. Richard (Eds.), Implementing an electronic health record system (pp. 47-59). London: Springer. Diunduh dari http://link.springer.com/book/10.1007%2Fb138849*

*Wong, W.E., Debroy, V., & Restrepo, A. (2009).The role of software in recent catastrophic accidents. IEEE Reliability Society 2009 Annual Technology Report. Diunduh dari http://paris.utdallas.edu/IEEE-RS-ATR/document/2009/2009-17.pdf*

**Ratri Atmoko Benedictus. "Usability: Psychology and Mutual Human-interface Interaction."**

*Rapid growth of information technology, particularly software applications, in the last decade has changed a lot of things in the world. In economics, business of technology shifted the energy business from the top of stock exchanges. In the social context, the use of communications software applications has been able to meet the needs of virtually any communication which is quite cheap. Now, the software application is also used as the main tool in business and industry. Many products and services can be accessed through a software application that is connected to the Internet. Similarly, the production system also heavily utilize software applications. It shows the degree of usefulness of the software. However, it should be considered also the degree of comfort, safety and well-being of its users, or commonly called as the degree of usability. ISO 9126 defined usability as the capabilities of a software application to be understood, learned, used and attractive to users in certain circumstances. The three dimensions of usability include physiological dimension which relates to sensory process, epistemological dimension which relates to knowledge process, and psychological dimension which relates to emotional aspect. High demand and reliance on software applications need to consider the risk when errors occur. Several cases of catastrophe occurred because of an error in the application software, including the sudden termination of Edwin Irby Hatch nuclear reactors due to a technician's effort to update software that unfortunately resulted in triggering the activation of the alarm. Hence, it is important to consider the degree of usability of a software before using it. In 2015, nearly 30.5% of the Indonesian population use the Internet. It also linearly correlates with the increasing number of software application users in Indonesia, both individual and corporate users. However, the number of unlicensed software use in Indonesia is quite high reaching to 84% in 2013. The total loss was estimated at US$ 1.5 billion. This issue which relates to usability in using software application needs to be addressed. In this case psychology can contribute, particularly in providing data and information related to the psychological or emotional dimension of usability.*

# 8
# Media Sosial dan Budaya *"Ale Rasa Beta Rasa"* di Maluku

Jeanete Ophilia Papilaya

Penggunaan media sosial semakin meningkat dari hari ke hari. Jumlah pemakai media sosial baik yang aktif di *Facebook, Twitter, Path, Instagram, BBM, Line,* dan *Whatsapp* pada tahun 2014 mencapai sekitar 70 juta atau 38% dari total populasi penduduk Indonesia (Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014). Media sosial memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Setiap akun dapat menjadi sumber berita tetapi juga bisa menjadi sumber fitnah ataupun penerus fitnah.

Sebagai bentuk aplikasi dalam komunikasi secara virtual, media sosial merupakan hasil dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Keberadaan media sosial makin tidak bisa dipisahkan dari cara berkomunikasi antar manusia. Dalam media sosial beragam paradigma komunikasi muncul. Ada model komunikasi yang sifatnya satu arah, yaitu satu pihak memberikan informasi kepada pihak lain, ada pula model komunikasi yang sifatnya partisipatoris, dimana pihak-pihak yang berkomunikasi melakukannya secara dialogis. Pada model partisipatoris, pengguna media sosial saling berbagi informasi, pendapat, pandangan, pengetahuan, pengalaman, keinginan, dan

membangun kerangka tindakan untuk mencapai kemajuan bersama (Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014).

Media sosial memudahkan pengguna untuk berbagi ide, saran, pandangan, aktivitas, informasi, acara, ajakan, dan ketertarikan. Kemudahan yang diberikan media sosial ini kadang membuat individu lupa akan batasan informasi yang dibagikan. Sifat media sosial yang tidak mengenal ruang dan waktu berdampak pada hilangnya batasan-batasan dalam berinteraksi. Individu dapat berkomunikasi kapan saja dan dimana saja.

Media sosial yang makin digemari oleh masyarakat Indonesia menyebar sampai ke pelosok Indonesia termasuk Maluku. Masyarakat Maluku aktif menggunakan media sosial untuk mendapatkan beragam komunikasi di dalam masyarakat. Selain itu, media sosial juga dapat menciptakan hubungan lebih mendalam melalui komunikasi yang bersifat partisipatoris. Media sosial membuat masyarakat bisa berinteraksi secara intensif meskipun berjauhan secara demografis.

Media sosial menjadi sarana mendengarkan, menyampaikan, dan menjalin kekerabatan di antara masyarakat Maluku. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial bisa digunakan oleh masyarakat Maluku sebagai sarana bersosialisasi sesuai dengan budaya Maluku, "*ale rasa beta rasa*".

"*Ale rasa beta rasa*" lebih merupakan refleksi sosio-historis, dan sebagai suatu arena bagi perjumpaan, percakapan, keterbukaan, untuk mempererat kekeluargaan serta kebersamaan. Bahkan "*ale rasa beta rasa*" menjadi sarana rekonsiliasi bagi konflik antar orang Maluku, sehingga media-media perdamaian dapat dibangun dalam kesadaran "*ale rasa beta rasa*" sebagai orang basudara.

Menurut pandangan Levi-Strauss, bahasa merupakan hasil dari aneka aktivitas nalar manusia (*human mind*) dan memiliki korelasi dengan kebudayaan yang juga merupakan produk atau hasil aktivitas nalar manusia (Wenno, 2011). Di balik bahasa yang diungkapkan terkandung makna yang mendalam, yang memberi motivasi bagi seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan sesuatu. Bertolak dari pandangan tersebut, maka sebenarnya "*ale rasa beta rasa*" merupakan ekspresi dari kebudayaan masyarakat Maluku.

Pemaknaan "*ale rasa beta rasa*" bisa diejewantahkan menjadi *"ale senang beta senang* (kamu senang saya senang)", "*ale susah*

*beta susah* (kamu susah saya susah)". Oleh karena itu, media sosial yang sedang berkembang di masyarakat merupakan suatu wadah budaya "*ale rasa beta rasa*" orang Maluku. Wadah untuk saling bertukar informasi, berita, menjalin keakraban, serta memupuk rasa solidaritas meskipun mereka tinggal beda pulau, beda kota, beda provinsi, bahkan beda negara. Orang Maluku yang sedang merantau pun dengan mudah dapat berkomunikasi dengan keluarga tanpa harus mengeluarkan banyak uang dan menunggu waktu yang lama. Media sosial mempermudah masyarakat Maluku untuk menjalin kekerabatan erat, yang sudah menjadi tradisi sejak dulu. Konsep media sosial sebagai sarana komunikasi untuk memperkuat budaya "*ale rasa beta rasa*" inilah yang akan dibahas dalam tulisan ini.

## Media Sosial sebagai Alat Komunikasi

Media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis *web* yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Pengertian lain dari media sosial juga dijelaskan oleh Mayfield (2008), yaitu media yang penggunanya dengan mudah berpartisipasi di dalamnya, berbagi dan menciptakan pesan, termasuk *blog*, jejaring sosial, dan wiki/ ensiklopedia *online*.

Menurut Mayfield (2008) media sosial memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik atau berminat menggunakannya; (2) terbuka bagi umpan balik dan partisipasi melalui sarana-sarana *voting*, komentar, dan berbagi informasi; (3) memungkinkan terjadinya perbincangan antara pengguna secara "dua arah"; dan (4) memungkinkan terbentuknya komunitas secara cepat dan berkomunikasi secara efektif tentang beragam isu/kepentingan.

Salah satu unsur mendasar yang ada pada situs-situs media sosial adalah fungsi dan layanan jejaring sosial. Layanan jejaring sosial memberikan jasa konektivitas melalui situs, *platform* dan sarana yang berfungsi memfasilitasi pembentukan jaringan atau hubungan sosial di antara beragam orang yang mempunyai ketertarikan, minat (*interest*), kegiatan, latar belakang, maksud, kepentingan, tujuan, atau korelasi dunia nyata yang sama.

Sementara itu menurut Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI (2014) media sosial memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) konten yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu; (2) isi pesan muncul tanpa melalui suatu *gatekeeper* dan tidak ada gerbang penghambat; (3) isi disampaikan secara *online* dan langsung; (4) konten dapat diterima secara *online* dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna; (5) media sosial menjadikan penggunanya sebagai kreator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualiasasi diri; dan (6) dalam konten media sosial terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi *(sharing)*, kehadiran *(eksis)*, hubungan (relasi), reputasi (status), dan kelompok *(group)*.

## Komunikasi yang Efektif

Menurut Trenholm dan Jensen (dalam Fajar, 2009), komunikasi merupakan suatu proses mentransmisikan pesan kepada penerima pesan melalui berbagai media yang dilakukan oleh komunikator. Sementara itu menurut Weaver (dalam Fajar, 2009), komunikasi adalah seluruh prosedur memengaruhi pikiran orang lain melalui pemikiran seseorang.

Komunikasi melibatkan sejumlah individu yang menyatakan sesuatu kepada orang lain. Di dalam komunikasi terjadi hubungan interpersonal. Melalui komunikasi interpersonal manusia dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain, berhubungan, dan berinteraksi satu dengan yang lain. Komunikasi dapat dilakukan secara langsung maupun menggunakan media. Dalam tulisan ini, komunikasi dilakukan dengan menggunakan media sosial.

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain. Proses komunikasi ditujukan untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Komunikasi yang efektif mensyaratkan adanya pertukaran informasi dan kesamaan makna antara komunikator dan komunikan.

Menurut Tubbis dan Moss (2000), komunikasi yang efektif setidak-tidaknya menghasilkan lima hal: (1) pengertian, yaitu penerimaan

yang cermat atas kandungan rangsangan seperti yang dimaksudkan oleh pengirim pesan; komunikasi dinyatakan efektif bila komunikan memperoleh pemahaman yang cermat atas pesan yang disampaikan oleh komunikator; (2) kesenangan, efektifitas komunikasi berkaitan langsung dengan perasaan senang antara komunikator-komunikan; (3) mempengaruhi sikap komunikan, tindakan mempengaruhi orang lain merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari; dalam berbagai situasi individu berusaha mempengaruhi sikap orang lain dan berusaha agar orang lain paham akan pesan yang disampaikan; (4) hubungan sosial yang lebih baik, kegagalan dalam berkomunikasi muncul karena gangguan dalam hubungan insani yang berasal dari kesalah-pahaman ketika pesan tidak dipahami secara cermat; dan (5) komunikan melakukan tindakan yang diingini oleh komunikator.

Komunikasi yang efektif ditandai dengan adanya pengertian, dapat menimbulkan kesenangan, mempengaruhi sikap, meningkatkan hubungan sosial yang baik, dan pada akhirnya menimbulkan suatu tindakan. Komunikasi yang efektif dianggap penting karena ragam dinamika kehidupan yang terjadi biasanya menghadirkan situasi kritis yang perlu penanganan secara tepat disertai munculnya kecenderungan untuk tergantung pada teknologi komunikasi serta beragam kepentingan. Salah satu teknologi komunikasi yang biasanya dipakai sebagai media komunikasi adalah media sosial.

## Filosofi "*Ale Rasa Beta Rasa*" sebagai Budaya Masyarakat Maluku

*Ale* (kamu) rasa *beta* (saya) rasa adalah sebuah konsep yang secara sosiologis kultural mengandung arti yang dalam bagi orang Maluku. Lebih dari sebuah konsep, "*ale rasa beta rasa*" telah menjadi sebuah pengertian budaya yang memberi inspirasi bagi orang Maluku tentang model sebuah kehidupan, model relasi sosial antar manusia di dalam masyarakat, relasi-relasi lintas individual, lintas kelompok, lintas kampong-negeri, lintas sub etnis bahkan lintas agama.

"*Ale rasa beta rasa*" merupakan kearifan lokal orang Maluku yang berbasis material dan ideal dari dinamika masyarakat sipil yang pada gilirannya menjadi salah satu pilar berdiri-teguhnya suatu masyarakat atau negara. Dengan landasan berpikir seperti itu, maka

konsep "*ale rasa beta rasa*" sebagai sebuah pengertian budaya orang Maluku mengandung sistem makna karena mencerminkan pola pikir kolektif atau struktur nalar masyarakat Maluku (Watloly, 2012).

Sebagai sebuah pengertian budaya, "*ale rasa beta rasa*" adalah sebuah sistem makna yang memberi motivasi dan pengertian mengapa seseorang atau sekelompok orang melakukan sesuatu. Menurut Ruhulessin (2007), "*ale rasa beta rasa*" sebagai sebuah pengertian budaya memberi bentuk sekaligus makna terhadap tingkah laku serta relasi-relasi antar manusia di dalam masyarakat. Setiap manusia dipahami melalui tingkah lakunya dan apa yang dilakukannya. "*Ale rasa beta rasa*" tidak pernah statis, tetapi dinamis. Kedinamisan itu penting karena masyarakat terus dinamis, terbuka kepada inovasi baru, terbuka kepada tantangan baru.

Konsep "*ale rasa beta rasa*" merupakan wujud dari sebuah upaya kognitif orang Maluku untuk menciptakan hubungan persaudaraan yang harmonis, aman, dan damai untuk menikmati hidup selayaknya manusia sebagai makhluk sosial dan hidup tanpa tekanan atau beban di antara aneka bentuk perbedaan secara fisik, suku, etnis, dan agama. Aneka perbedaan itu mencair dalam suatu solidaritas bersama melalui aktivitas saling tolong-menolong, serta rasa senasib dan sepenanggungan. "*Ale rasa beta rasa*" menjadi sesuatu yang melekat kuat dalam kehidupan masyarakat Maluku baik masyarakat kecil maupun para pejabat pemerintahan di daerah.

## Media Sosial sebagai Sarana Mempererat Budaya "*Ale Rasa Beta Rasa*" di Maluku

Secara geografis Maluku terdiri atas beberapa pulau. Masyarakat Maluku yang hidup tersebar di pulau-pulau memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dan berbagi informasi. Ada berbagai sarana dan media yang sering digunakan masyarakat Maluku untuk berkomunikasi, berbagi informasi, serta menjalin relasi satu sama lain. Salah satu media yang sangat popular dan dibutuhkan oleh masyarakat Maluku adalah media sosial. Media sosial yang terdiri dari berbagai pilihan mempermudah masyarakat Maluku dalam berkomunikasi dan menjalin relasi walaupun mereka berjauhan.

Budaya "*ale rasa beta rasa*" yang dimiliki oleh masyarakat Maluku membuat media sosial menjadi sarana komunikasi yang paling efektif. Dengan adanya media sosial, masyarakat Maluku bisa saling bertukar informasi, menjalin relasi, bertatap muka secara tidak langsung, serta dapat mengetahui keberlangsungan hidup orang lain di luar Maluku. Media sosial digunakan sebagai sarana untuk membangun relasi-relasi antar manusia di dalam masyarakat Maluku layaknya konsep budaya "*ale rasa beta rasa*".

Hubungan persaudaraan yang harmonis, aman, dan damai dapat diwujudkan dengan menggunakan media sosial. Semua perbedaan yang dialami masyarakat Maluku dapat mencair melalui media sosial. Berbagai suku, etnis, dan agama dapat berbaur menjadi satu di dalam media sosial. Budaya "*ale rasa beta rasa*" dapat diwujudkan dalam media sosial yang digunakan oleh masyarakat Maluku.

Solidaritas kebersamaan yang tertuang dalam budaya "*ale rasa beta rasa*" akan tergambar pada komunikasi melalui media sosial yang dilakukan oleh masyarakat Maluku. Perasaan tolong-menolong serta rasa senasib dan sepenanggungan akan tercermin di dalam interaksi komunikasi dalam media sosial. Hal ini membuat masyarakat Maluku dapat menumbuhkan rasa saling memiliki satu sama lain. Hubungan ini akan mempererat tali kekeluargaan dan kekerabatan di antara masyarakat Maluku.

Secara psikologis masyarakat Maluku dapat meningkatkan kesejahteraan hidup mereka melalui media sosial. Berbagai informasi dari semua aspek dapat mereka akses dan bagikan kepada orang lain. Keaktifan masyarakat Maluku dalam berbagi rasa juga membuat mereka mulai menginternalisasikan serta dapat membuka pandangan mereka tentang informasi-informasi yang baru. "*Ale rasa beta rasa*" diterapkan ke dalam media sosial demi meningkatkan kesejahteraan masyarakat Maluku dari segi ekonomi, kesehatan, pendidikan, dan sebagainya.

Komunikasi yang efektif melalui media sosial dapat mengembangkan kemampuan masyarakat Maluku untuk lebih peka dan peduli terhadap permasalahan serta kesulitan yang dihadapi orang lain. Sesuai dengan budaya "*ale rasa beta rasa*" maka masyarakat Maluku akan saling membantu karena ada pemahaman "kamu senang saya senang" dan "kamu susah saya susah".

## Daftar Acuan


*Fajar, M. (2009). Ilmu komunikasi: Teori & praktek (edisi ke-1). Yogyakarta: Graha Ilmu.*

*Mayfield, A. (2008). What is social media (E-book). London: iCrossing.*

*Ruhulessin, J. (2007). Pluralisme berwajah humanis. Ambon: Lessmu.*

*Tubbis, S.L., & Moss, S. (2000). Human communication. Bandung: Remaja Rosda Karya.*

*Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. (2014). Panduan optimalisasi media sosial untuk Kementerian Perdagangan RI.*

*Watloly, A. (2012). Menggali sejarah dan kearifan lokal Maluku. Jakarta: Cahaya Pinelang.*

*Wenno, I.H. (2011). Budaya "Ale Rasa Beta Rasa" sebagai kearifan budaya lokal Maluku dalam pembentukan karakter bangsa. Jurnal Cakrawala Media, Edisi Khusus Dies Natalis UNY, 86-96.*

**Jeanete Ophilia Papilaya. "The Social Media and the Culture of Ale Rasa Beta Rasa in Maluku."**

*The social media as a form of the application of effective communication can create a more intense relationship for the people of Maluku. This intense relationship makes people feel closer to each other though they are physically far apart due to the fact that Maluku consists of many islands. Social media is a means to listen to, convey and establish kinship among the people of Maluku. The Maluku community is characterized by a cultural concept of "ale rasa beta rasa" that gives them an inspiration of a model of a life and a model of social relations in society, across individuals, across groups, across villages, across countries, across sub-ethnics and even across religions. The "ale rasa beta rasa" culture is a manifestation of the cognitive effort of Maluku people to create harmonious, secure, and peaceful fraternal relations and life without stress. This model of relationship of Maluku people can be realized by using the social media. All kinds of differences due to race, ethnicity, and religion experienced by Maluku people can blend into one in the social media. Solidarity embodied in the "ale rasa beta rasa" culture could be reflected in the communication through the social media.*

# 9
# Moralitas di Internet: Kegagapan akan Ruang Publik Baru

Subhan El Hafiz

Internet dengan segala fasilitas yang diberikannya sudah sangat memberi pengaruh besar pada perubahan tatanan kehidupan sosial di masyarakat saat ini. Namun perubahan tersebut tidak hanya perubahan pada aspek yang bersifat positif, seperti terbukanya akses informasi yang bermanfaat, melainkan juga pada aspek yang bersifat negatif. Salah satu dampak negatif dari berkembangnya Internet adalah berkembangnya pola komunikasi dan penyebaran informasi yang kontennya dianggap melanggar etika moral di masyarakat.

Salah satu permasalahan moral dalam dunia Internet yang sempat menjadi berita adalah kasus F pada Agustus 2014 yang menyampaikan keluh kesahnya melalui media sosial hingga mengarah pada penghinaan suku tertentu. Keluh kesah tersebut akhirnya tersebar di dunia maya dan F diadukan ke polisi terkait penghinaan dan pencemaran nama baik dan yang bersangkutan kemudian di jerat UU ITE ("Hati-hati pasang status", 2014). Masalah etika dan moral di Internet ini kemudian menghilang dalam keriuhan problem lain yang diangkat oleh media di Indonesia.

Lain lagi masalah yang diterima oleh D akibat menembak kucing dengan senapannya kemudian difoto dan disebarkan melalui media

sosial. Aksi ini juga mendapat kecaman dari para *netizen* yang mengganggap hal yang dilakukan D merupakan sesuatu yang tidak bermoral ("Tembak kucing", 2014). Seperti kasus F, masalah D juga akhirnya melibatkan pihak kepolisian.

Berkaca pada dua kasus tersebut, dapat dilihat bahwa problem yang sederhana terkait foto atau kata-kata yang diungkapkan oleh seseorang dalam dunia maya bisa berakhir menjadi isu nasional dan berurusan dengan masalah hukum dan kepolisian karena dianggap melanggar nilai moral. Tentunya masalah ini bukan satu-satunya masalah serupa yang terjadi di Indonesia, karena hampir setiap hari akan ada keluh kesah dari seseorang yang tidak jarang menyinggung masalah SARA dan pemasangan foto pada media sosial yang tidak pada tempatnya. Pelibatan media sosial dan Internet menyebabkan dua masalah sederhana itu menggema hingga seluruh Indonesia dan menjadi masalah yang kompleks.

## Privasi Vs Ruang Publik Baru

Salah satu penyebab pelanggaran moral dan etika yang terjadi di Internet adalah kegagapan masyarakat pada dunia baru yang dianggap wilayah pribadi/privat namun sebenarnya sudah menjadi wilayah publik. Masyarakat dengan mudahnya menghina, memaki dengan menggunakan kalimat yang ditulis di dunia maya kemudian disebarluaskan melalui berbagai media sosial.

Banyak anggota masyarakat masih berpikir bahwa komputer yang dilihatnya seorang diri atau *handphone* canggih yang ada di genggaman tangannya adalah ruang pribadi yang tidak diketahui orang lain. Akibatnya saat mengunggah kata-kata, foto, atau video ke dunia maya orang tidak cukup selektif mana yang akan menjadi konsumsi publik dan mana yang hanya untuk konsumsi pribadi dan orang dekat atau privat. Maka muncullah permasalahan seperti dua contoh kasus di atas. Kurangnya kesadaran orang akan ruang publik baru menyebabkan informasi privat menjadi santapan publik.

Internet yang sudah masuk hingga ke saku banyak orang melalui *smartphone* menyebabkan perubahan besar dalam konsep batasan privasi dan ruang publik. Barnes (2006) menjelaskan bahwa Internet menyebabkan masyarakat mengalami ilusi ruang pribadi atau privasi.

Ilusi ini terjadi karena media yang dianggap sebagai ruang pribadi justru menjadi ruang publik yang harusnya tetap memiliki batasan moral.

Perangkat media sosial yang hampir tak terbatas menyebabkan banyak orang berpikir bahwa mereka seolah-olah menyampaikan sesuatu dalam ruang pribadinya padahal kenyataannya hal itu justru masuk dalam ruang publik (Barnes, 2006). *Facebook, Twitter, Whatsapp*, dan media sosial lain mengaburkan batasan pribadi yang menyebabkan individu dapat kehilangan privasinya. Namun banyak yang masih merasa bahwa hal tersebut bukanlah ruang publik.

Penelitian tentang ruang publik dan privasi atau kebutuhan akan privasi dalam Internet dalam konteks Indonesia berkisar pada tema-tema *anonymity* (11%), kebebasan berekspresi (2%), kebebasan dari penilaian (5%), keamanan (16%), kesendirian (35%), dan kenyamanan (22%) ("Your place", 2013). Masalah moralitas di Internet umumnya berkaitan dengan anonimitas, kebebasan berekspresi, dan kebebasan dari penilaian. Kurangnya pemahaman akan ruang publik baru saat memposting sesuatu ke media sosial yang dipandang seolah-olah anonim dan bebas dari penilaian merupakan kondisi yang sering didapati saat seseorang beraktivitas dengan media sosial seorang diri.

## Mengembangkan Moral dalam Ruang Publik Baru

Pelanggaran moral akibat kurangnya kesadaran akan ruang publik baru dapat diatasi dengan tiga pendekatan, yaitu: pendekatan sosial, teknis, dan hukum. Ketiga pendekatan ini mengacu pada pendekatan yang disampaikan oleh Barnes (2006) tentang privasi. Pendekatan ini dibutuhkan karena banyak problem moralitas dalam dunia maya justru disebabkan oleh ketidaksadaran orang untuk tetap menjaga privasi dalam ruang publik baru.

Pendekatan pertama, yaitu pendekatan sosial, harus dimulai dengan meningkatkan kesadaran masyarakat akan hadirnya ruang publik baru dalam genggaman. Orang tua, guru, dan media sosial punya peran penting untuk menyampaikan pada masyarakat bahwa *smartphone* adalah ruang publik sehingga pengunggahan video, gambar, atau tulisan harus disesuaikan dengan standar moral yang berlaku. Segala jenis perkataan, gambar, atau video yang tidak pantas

dikonsumsi secara publik harus dicegah jangan sampai masuk ke dalam ruang publik dan tetap hanya berada di ruang privat.

Palen dan Daorish (2003) menyatakan bahwa batasan ruang privasi selalu berubah secara dinamis sesuai perubahan konteks. Dalam lingkungan yang terdiri dari orang-orang terdekat sebaya, maka privasi menjadi lebih longgar dan pada akhirnya berpengaruh pada moralitas yang ditunjukkan. Namun sayangnya, kesadaran akan dinamika batasan privasi ini belum banyak dipahami oleh individu ketika berhubungan dengan ruang publik baru berupa media sosial yang terhubung dengan Internet sehingga kesadaran ini perlu untuk terus ditingkatkan.

Pendekatan kedua, yaitu pendekatan teknis, terkait dengan pengelolaan informasi yang bersifat pribadi untuk tidak masuk dalam ranah publik. Masalah teknis berkaitan erat dengan ketersediaan teknologi canggih yang *user friendly* sehingga setiap orang bisa dengan mudah menentukan apakah informasi yang diberikan akan dapat diakses oleh publik secara umum atau terbatas. Informasi mengenai cara untuk membatasi informasi yang disebarkan di Internet perlu dikuasai oleh setiap orang yang menggunakan fasilitas tersebut.

Pendekatan ketiga, yaitu pendekatan hukum, terkait ketersediaan undang-undang yang mengatur pengelolaan informasi yang bersifat pribadi. Sebagai contoh, dibutuhkan pengaturan agar informasi pribadi tidak dapat diberikan dan digunakan oleh pihak ketiga atau pihak lain yang tidak memiliki hubungan langsung dengan pemilik informasi sehingga seseorang tidak diperbolehkan meneruskan informasi dari orang lain masuk ke ruang publik tanpa persetujuan orang yang bersangkutan. Pendekatan hukum ini juga berkaitan dengan kesadaran mengenai "Syarat dan Ketentuan" yang umumnya jarang dibaca oleh pengguna Internet.

## Kesimpulan

Problem moral di Internet terkait perkembangan teknologi informasi dan media sosial sebenarnya bukanlah problem nyata dalam kehidupan sehari-hari pada saat seseorang berinteraksi langsung dengan orang lain. Problem ini hadir karena kurangnya kesadaran akan ruang publik baru dimana seseorang seharusnya

membatasi informasi yang akan disampaikan ke dalam ruang publik sesuai dengan nilai moral yang berlaku. Oleh karena itu, privasi dan publisitas perlu dipahami dengan baik oleh setiap individu yang terhubung dengan Internet.

## Daftar Acuan

*Barnes, S. B. (2006). A privacy paradox: Social networking in the United States. First Monday, 11(9). Diunduh dari http://firstmonday.org/issues/issue11_9/barnes/index.html*

*Hati-hati pasang status malah menjadi kasus. (2014, 29 Agustus). Merdeka.com. Diunduh dari http://www.merdeka.com/peristiwa/hati-hati-pasang-status-malah-menjadi-kasus.html*

*Palen, L., & Dourish, P. (2003). Unpacking privacy for a networked world. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 129-136). ACM.*

*Tembak kucing, Danang Sutowijoyo menuai kecaman di twitter. (2014, 28 Februari). Kompas.com. Diunduh dari http://sains.kompas.com/read/2014/02/28/1857418/Tembak.Kucing.Danang.Sutowijoyo.Menuai.Kecaman.di.Twitter*

*Your Place, my place, or our public space? Privacy and Spaces in Mumbai. (2013). bmwguggenheimlab.org. Diunduh dari http://www.bmwguggenheimlab.org/privacy-and-spaces-in-mumbai*

**Subhan El Hafiz. "Morality in the Internet: Groping with a New Public Space."**

*The Internet has been widely used by people over the world including the Indonesians. One of the problems that arises from this innovation is the moral violation someone may conduct when he or she posts a picture, video, or words that do not fit with the social norm. Such problem may be called morality problem due to the use of the Internet. The failure to understand the concept of the boundary between the private and the public in the new public space in the Internet seems central to this morality violation. Hence we should start an action to minimize this moral problem due to the lack of understanding of the concept of privacy in the Internet. The action should include social, technical, and legal approaches. Social approach refers to the way in increasing the awareness about the new public space in everyone connected to the Internet. Technical approach refers to the provision of a user friendly technology as a tool to help people keep his or her right to anonymity in the public territory. Legal approach refers to the protection of private information so that it cannot be used by a third party without permission.*

# 10
# *Media Sosial dan Human Trafficking*: Sebuah Ulasan

Ike Herdiana

Dalam Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2007 tentang pemberantasan tindak pidana perdagangan orang dirumuskan bahwa *human trafficking* atau perdagangan orang adalah tindakan perekrutan, pengangkutan, penampungan, pengiriman, pemindahan, atau penerimaan seseorang dengan ancaman kekerasan, penggunaan kekerasan, penculikan, penyekapan, pemalsuan, penipuan, penyalahgunaan kekuasaan atau posisi rentan, penjeratan utang atau memberi bayaran atau manfaat, sehingga memperoleh persetujuan dari orang yang memegang kendali atas orang lain tersebut, baik yang dilakukan di dalam negara maupun antar negara, untuk tujuan eksploitasi atau mengakibatkan orang tereksploitasi. Eksploitasi terhadap orang ini memiliki bentuk yang beragam. Di Indonesia, dikenal beberapa pekerjaan yang beresiko menjadi kasus *human trafficking*, diantaranya buruh migran, pembantu rumah tangga, pekerja seks komersial, pengantin pesanan dan kawin kontrak, termasuk beberapa bentuk perburuhan pada anak (Rosenberg, 2003).

Beberapa data mengungkapkan jumlah kasus *human trafficking* di Indonesia yang semakin meningkat. Menurut data dari IOM hingga Desember 2014 tercatat 7.193 orang korban *human trafficking* yang terindentifikasi. Jumlah tersebut menempatkan Indonesia pada posisi

pertama *human trafficking* dengan jumlah korban 6.651 orang atau sekitar 92,46 persen dengan rincian korban wanita usia anak sebanyak 950 orang, wanita usia dewasa sebanyak 4.888 orang, korban pria usia anak 166 orang, dan pria dewasa sebanyak 647 orang. Dari jumlah itu, 82 persen adalah perempuan yang bekerja di dalam dan di luar negeri untuk eksploitasi tenaga kerja, sedangkan sisanya sebanyak 18 persen merupakan lelaki yang mayoritas mengalami eksploitasi sebagai anak buah kapal (ABK) pencari ikan atau buruh lainnya, termasuk buruh perkebunan kelapa sawit di Kalimantan Barat, Sumatera, Papua, dan Malaysia ("Catatan IOM: Human Trafficking", 2015).

Data tersebut merupakan data dari kasus yang tercatat dan terlaporkan. Sementara kasus *human trafficking* memiliki karakteristik yang khas, yaitu banyak orang merasa tidak 'berkasus' atas kejadian yang menimpanya atau menganggap bahwa problem yang mereka hadapi tidak perlu diketahui banyak orang karena akan menimbulkan aib bagi keluarga. Ibarat gunung es, secara angka jumlah kasus *human trafficking* kemungkinan lebih banyak dari yang sudah terlapor dan tercatat saat ini.

*Human trafficking* merupakan bentuk kejahatan yang paling tidak disadari oleh korban. Modusnya seringkali bersembunyi di balik kondisi kesulitan ekonomi dan finansial dengan menawarkan pekerjaan yang dibutuhkan dan membuat korban tidak berkesempatan bersikap kritis terhadap pekerjaan yang ditawarkan karena terdesak untuk hanya berpikir tentang bagaimana melanjutkan hidup. Keadaan Indonesia yang belum baik secara ekonomi membuat masyarakat memiliki orientasi yang tinggi pada kehidupan finansial. Situasi ini mendorong masyarakat terutama kalangan bawah untuk melakukan berbagai cara agar dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Mereka amat beresiko terperosok dalam kondisi sosial berupa perdagangan manusia. Dorongan untuk hidup layak dengan cara apapun melemahkan mereka secara psikis. Apalagi jika dialami oleh para remaja dan anak-anak, bayangan tentang kehidupan yang mapan membuat mereka kurang mampu menyadari bahaya di balik kasus *trafficking* tersebut.

Kebanyakan korban *human trafficking* adalah perempuan dan anak. Yang dimaksud dengan korban dalam *human trafficking* adalah seseorang yang mengalami penderitaan psikis, mental, fisik, seksual, ekonomi, dan/atau sosial akibat tindak pidana perdagangan orang.

Sementara yang dimaksud dengan anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Herdiana dan kawan-kawan melakukan penelitian sejak tahun 2013 sampai 2015 di lima kabupaten di Jawa Timur dan menemukan bahwa menurut pendapat masyarakat setempat yang menjadi korban *human trafficking* di daerahnya kebanyakan adalah perempuan dan anak-anak. Temuan ini sesuai dengan data dari IOM yang sudah disinggung di awal tulisan ini. Meskipun pria dewasa juga berpotensi menjadi korban, namun kenyataannya perempuan dan anak memiliki potensi dan resiko yang lebih tinggi untuk menjadi korban *human trafficking*.

Menurut Yakushko (2009), beberapa di antara banyak faktor yang menyebabkan kasus perdagangan manusia ini terjadi adalah kondisi kemiskinan, kurangnya pengetahuan dan informasi tentang ancaman perdagangan manusia, terjadinya konflik dan perang dalam suatu wilayah, serta praktek eksploitasi dan penyelundupan manusia. Apabila dipandang dalam perspektif proses faktor-faktor tersebut dapat menjadi dasar dalam merumuskan adanya individu, keluarga, atau komunitas yang rentan (*vurnerable*) terhadap ancaman perdagangan manusia.

Penelitian yang dilakukan oleh Herdiana (2015) mengungkapkan bahwa faktor penyebab *trafficking* yang teridentifikasi di Kabupaten Kediri Jawa Timur adalah kemiskinan keluarga, pengetahuan tentang *trafficking* yang rendah, fungsi keluarga yang kurang mendukung terbentuknya kesejahteraan anggota keluarga, serta kondisi individu yang kurang wawasan dan tidak memiliki keterampilan kerja.

Sebelumnya, Herdiana, Chusairi, dan Nuralfian (2013) melakukan penelitian di Kabupaten Blitar dan Kabupaten Malang untuk mengidentifikasi faktor-faktor psikososial masyarakat di kedua kabupaten tersebut yang mengarah pada resiko munculnya kasus *human trafficking*. Faktor-faktor penyebab *trafficking* yang teridentifikasi adalah kemiskinan keluarga, pengetahuan tentang *trafficking* yang rendah, fungsi keluarga yang kurang mendukung terbentuknya kesejahteraan anggota keluarga, kondisi individu yang kurang wawasan dan tidak memiliki keterampilan kerja, dan kasus kekerasan dalam rumah tangga yang tidak pernah teratasi.

Herdiana, Chusairi, dan Zein (2014) juga melakukan penelitian tentang faktor-faktor psikososial penyebab resiko terjadinya *human trafficking* di Kabupaten Pasuruan dan Kabupaten Lamongan. Hasilnya, faktor-faktor penyebab *human trafficking* yang teridentifikasi meliputi kemiskinan keluarga, pengetahuan tentang *trafficking* yang rendah, fungsi keluarga yang kurang mendukung terbentuknya kesejahteraan anggota keluarga, kondisi individu yang kurang wawasan dan tidak memiliki keterampilan kerja, kasus kekerasan dalam rumah tangga yang tidak pernah teratasi, pernikahan dini, kenakalan remaja, dan faktor lingkungan yang dinyatakan sebagai kontrol dari masyarakat yang lemah.

Hal yang cukup menarik untuk dikaji kemudian adalah bahwa selain faktor umum seperti faktor ekonomi dan pendidikan, penelitian tersebut ternyata juga menunjukkan kekhawatiran masyarakat terhadap kemajuan teknologi terutama penggunaan *gadget* untuk mengakses media sosial sebagai faktor penyebab *human trafficking*. Media sosial memang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan remaja saat ini. Di desa pun sekarang banyak anak sudah mengerti penggunaan media sosial melalui *handphone*. Beberapa diantara mereka secara paksa meminta *handphone* canggih (*smartphone*) kepada orangtua agar bisa menggunakan alat komunikasi tersebut tidak sebatas untuk menelpon namun juga untuk mengakses internet/media sosial. Menurut perwakilan masyarakat, media sosial dan kemajuan teknologi juga dapat berpengaruh menjerumuskan terutama remaja sehingga menjadi korban *human trafficking* (Herdiana, Chusairi, & Zein, 2014).

Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia menyatakan bahwa praktik penjualan anak, prostitusi anak dan pornografi anak mulai merambah melalui media sosial dengan memanfaatkan *Facebook*, *Twitter* dan media sosial lainnya. Kemajuan teknologi melalui penetrasi internet di media sosial tidak bisa dihindari. Keberadaan media sosial mempunyai dampak positif dan negatif. Untuk itu, Menteri mengingatkan agar pemahaman terhadap penggunaan teknologi informasi yang semakin maju harus diimbangi dengan pemahaman moral serta pendidikan yang baik agar terhindar menjadi korban. Meskipun belum memiliki data akurat tentang besaran perdagangan anak melalui media sosial namun Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dapat memprediksi

bahwa angkanya lebih tinggi dibandingkan dengan perdagangan anak secara konvensional. Perdagangan anak secara konvensional dilakukan di daerah-daerah terpencil yang dari segi pendidikan dan ekonomi masih belum cukup baik. Namun demikian perkembangan media sosial yang mulai merambah desa-desa perlu diwaspadai ("Human Trafficking: Merambah", 2012).

Sementara itu, data menunjukkan bahwa 27 dari 129 anak yang dilaporkan hilang kepada Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia diyakini telah diculik setelah bertemu penculiknya di *Facebook*. Salah satu dari korban tersebut ditemukan tewas. Dalam bulan yang sama setelah gadis dari Depok ditemukan di sebuah terminal bus pada 30 September 2015, setidaknya ada tujuh laporan penculikan gadis muda di Indonesia oleh orang-orang yang mereka temui di *Facebook*. Penculikan 27 orang terkait *Facebook* yang dilaporkan oleh Komisi Anak tahun ini telah melebihi 18 kasus yang dilaporkan pada 2011 ("Facebook Digunakan", 2012).

Kasus lainnya, seorang mahasiswi tewas dibunuh dalam temu darat dengan seseorang yang dikenal lewat *chatting* dan yang menjanjikan iming-iming pekerjaan sebagai artis dengan gaji besar. Ternyata orang yang menawarkan pekerjaan tersebut hanyalah pengangguran lulusan SMA. Seorang penulis "Surat Pembaca" di harian *Kompas* melaporkan bahwa di Sukabumi sudah ada 8 anak SMP yang diculik dan menjadi korban penjualan manusia (*human traficking*) setelah bertemu dengan "kenalan" mereka di internet. Kadang-kadang mereka mengiming-imingi pekerjaan menarik seperti menjadi artis sinetron dengan bayaran yang tinggi, padahal kenyataannya tidak benar ("Kejahatan Internet", 2010).

Begitu pula pada bulan Desember 2015 ada dua remaja berusia 15 dan 16 tahun melaporkan seorang pemilik bar di Teluk Bakau, Batubesar, Nongsa, Batam, Kepulauan Riau ke Polda Kepri atas dugaan perdagangan manusia. Dari pengakuan kedua korban, mereka ditawari pekerjaan di Batam sebagai pelayan restoran dan kedai kopi oleh seseorang di media sosial *Facebook* ("Berawal dari Facebook", 2015).

Mulai banyaknya kasus perdagangan manusia melalui penggunaan media sosial membuat masyarakat harus meningkatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi informasi. Dalam hal ini yang paling memprihatinkan adalah kenyataan bahwa korban potensial yang mengakses media sosial kebanyakan adalah anak-anak dan remaja.

Kita tahu bahwa *cybercrime* atau kriminalitas yang dijalankan melalui aktivitas *online* sudah terjadi antar negara atau berjejaring internasional. Oleh sebab itu, penting bagi anak-anak dan remaja lebih terkendali dalam mengakses media sosial dan sebaiknya mendapatkan pengawasan dari orangtua dan sekolah.

## Media Sosial sebagai Faktor Resiko Terjadinya Kasus *Human Trafficking*

Tampaknya saat ini kita harus dapat menerima kenyataan bahwa perekrutan korban *human trafficking* sudah tidak lagi terfokus di jalanan atau tempat-tempat umum. Sasaran mereka sekarang adalah dunia *online* yang banyak diakses oleh calon korban potensial. Kebanyakan dari calon korban potensial itu adalah anak-anak dan remaja pemilik akun media sosial yang mereka operasikan sendiri. Teknologi yang banyak digunakan sehari-hari oleh remaja meliputi *Facebook*, *Twitter, Instagram*, *Skype, Face time*, *Path*, dan *Line* merupakan pintu masuk yang paling mudah untuk merekrut mereka menjadi korban *human trafficking*. Selain itu melalui media-media tersebut informasi seperti pornografi dan relasi pertemanan buta juga semakin mudah terakses.

Informasi yang disampaikan oleh *mtvexit.org* menunjukkan bahwa rekrutmen *trafficking* saat ini mulai memikat remaja calon korban melalui media *online*. Bahkan sekitar seperempat dari anak-anak yang dilaporkan hilang di Indonesia diyakini telah diculik dan mereka bertemu dengan si penculik melalui *Facebook*. Di Amerika serikat, pelaku seks komersial menggunakan situs-situs seperti *Craigslist* untuk merekrut dan menjual anak-anak dan remaja. Di Ukraina, remaja yang menjawab *posting* di papan pekerjaan *online* terlambat menyadari bahwa mereka telah dijual ke jaringan prostitusi internasional. Kita semua harus mulai menyadari bahwa *human trafficking* saat ini sudah mulai menggunakan media *online* dalam merekrut korban. Di sisi lain tentu kita ingin tetap aman dalam menggunakan media *online*. Bagaimana remaja sekarang bisa sangat beresiko terjaring kasus *human trafficking* melalui media *online*? Sudah menjadi kenyataan bahwa saat ini anak-anak muda tidak hanya menghabiskan lebih banyak waktu untuk *online*, namun mereka juga berbagi gambar dan informasi tentang kehidupan nyata mereka. Informasi tersebut kemudian dapat digunakan oleh para

predator untuk mengukur perilaku, minat dan kebiasaan mereka. Para predator akan menganalisis perilaku mereka, mempelajari kemana mereka pergi, film atau musik apa yang mereka sukai dan siapa saja teman-teman dekat mereka. Informasi tentang kehidupan pribadi mereka yang dikumpulkan oleh para predator ini selanjutnya dapat digunakan untuk melakukan kontak dan mendapatkan kepercayaan mereka ("What to Know About", 2015).

Mendel dan Sharapov (2014) menyatakan bahwa penggunaan jaringan internet dan *online* untuk memfasilitasi perdagangan manusia telah teridentifikasi dan memunculkan keprihatinan. Meningkatnya aksesibilitas dan berkembangnya teknologi internet dan jaringan digital memungkinkan para pedagang beroperasi dengan peningkatan efisiensi. Sementara itu, anonimitas jejaring sosial, iklan baris *online* dan situs kencan dapat digunakan untuk merekrut orang ke dalam perdagangan dan mengiklankan pekerjaan mereka. Jaringan anonim digunakan untuk mentransfer dan menukar data yang berlokasi di wilayah dengan yurisdiksi atau penegakan undang-undang *cybercrime* yang kurang ketat. Ada juga *trend* baru dimana penjahat mengandalkan peralatan *portable* seperti *smartphone* yang jika terpaksa mudah dibuang (Mendel & Sharapov, 2014).

Dalam sebuah laporannya, peneliti di Pusat Komunikasi Kepemimpinan & Kebijakan USC Annenberg mengungkapkan bagaimana mereka terlibat dalam kasus perdagangan manusia yang telah cepat beradaptasi dengan perkembangan global. Teknologi digital seperti ponsel, situs jejaring sosial, dan Internet memang telah memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat dengan memunculkan saluran baru dan kesempatan untuk eksploitasi yang semakin tinggi. Eksesnya, bisnis perdagangan manusia sudah berlangsung secara *online* dan melalui ponsel. Di sisi lain teknologi yang sama saat ini juga dipergunakan untuk memerangi kasus *human trafficking*. Bagaimana teknologi digital berperan dalam perdagangan manusia belumlah terlalu jelas, namun beberapa penelitian yang dilakukan terhadap fenomena ini telah mengidentifikasi adanya peluang dan ancaman baru. Hasil investigasi mengungkapkan bahwa jaringan *online* telah digunakan untuk perdagangan seks anak di bawah umur di Amerika Serikat. Sementara saluran *online* seperti iklan baris *online* dan situs jejaring sosial tetap menjadi tempat potensial untuk eksploitasi. Kemampuan ponsel

untuk memfasilitasi komunikasi dan koordinasi yang tidak terikat oleh lokasi fisik juga dimanfaatkan oleh pedagang untuk memperluas jangkauan kegiatan terlarang mereka. Merekrut, mengiklankan, mengatur, dan berkomunikasi melalui perangkat telepon selular, efektif merampingkan kegiatan dan memperluas jaringan kejahatan mereka. Intinya, perdagangan manusia dan jaringan kejahatan yang mengambil keuntungan dari teknologi mendapat perhatian lebih besar karena secara teknis menggunakan teknologi informasi (Latonero, 2011).

## Dampak Penggunaan Media Sosial pada Anak dan Remaja

Untuk mengetahui resiko yang akan didapat anak-anak dan remaja terkait dengan akses mereka terhadap penggunaan media sosial, kiranya tidak terlepas dari bagaimana kita memahami dampak penggunaan media sosial tersebut pada mereka. Gween, O'Keeffe, Pearson, dan CCM (2011) mengungkapkan beberapa manfaat yang didapatkan anak dan remaja ketika mereka menggunakan media sosial. Beberapa manfaat yang dimaksud adalah seperti dipaparkan berikut ini.

a. **Sosialisasi dan Komunikasi.** Situs media sosial memungkinkan remaja belajar, tetap terhubung dengan teman dan keluarga, membuat teman-teman baru, berbagi foto, dan bertukar ide secara *online*. Partisipasi dalam media sosial juga menawarkan kesempatan melakukan kegiatan dengan melibatkan masyarakat dalam lingkup yang lebih luas, misalnya: peluang terlibat dalam acara amal dan menjadi relawan termasuk dalam peristiwa politik dan filantropis; peningkatan kreativitas dalam pengembangan diri di bidang seni dan musik; pertumbuhan ide dari penciptaan *blog*, *podcast*, video, dan situs *game*; memperluas koneksi dengan orang lain dari beragam latar belakang yang merupakan langkah penting bagi semua remaja sekaligus memberi kesempatan untuk belajar bersikap hormat dan toleran, serta meningkatkan wawasan tentang masalah-masalah pribadi dan global; serta pembinaan identitas individu dan keterampilan sosial.

b. **Meningkatkan Peluang Belajar.** Remaja siswa sekolah menengah dan perguruan tinggi menggunakan media sosial agar terhubung dengan orang lain untuk keperluan menyelesaikan pekerjaan

rumah dan mengerjakan proyek kelompok. Misalnya *Facebook* dan media sosial lain memungkinkan siswa berkumpul di luar kelas untuk berkolaborasi dan bertukar pikiran tentang tugas. Beberapa sekolah berhasil menggunakan *blog* sebagai alat pengajaran yang memiliki manfaat tambahan memperkuat keterampilan dalam bahasa Inggris, melakukan ekspresi tertulis, dan kreativitas.

**c. Mengakses Informasi tentang Kesehatan.** Remaja bisa mengakses informasi *online* tentang masalah kesehatan mereka dengan mudah. Banyak sumber informasi dengan berbagai topik menarik tentang kesehatan remaja tersedia secara *online*, seperti informasi tentang infeksi menular seksual, menurunkan stres, dan tanda-tanda depresi. Namun, sebagai remaja mereka sering menemukan informasi yang tidak akurat sehingga memerlukan keterlibatan orang tua untuk memastikan mereka menggunakan sumber yang tepat, menafsirkan informasi dengan benar, dan tidak menjadi kewalahan oleh banyak dan beragamnya informasi yang mereka baca.

Selain memahami manfaat penggunaan media sosial pada anak dan remaja, kita juga harus mewaspadai resikonya terutama agar anak dan remaja dapat terhindar dari hal negatif yang ditimbulkan oleh media sosial, khususnya agar terhindar dari kasus *human trafficking*. Remaja memiliki resiko yang lebih tinggi dibandingkan orang dewasa terkait penggunaan media sosial. Beberapa resiko yang mungkin dihadapi anak dan remaja melalui aktivitas mereka di media sosial adalah sebagaimana dipaparkan berikut ini (Gween, O'Keefe, Pearson, & CCM, 2011).

**a. *Cyberbullying* dan *Online Harassment*.** *Cyberbullying* melalui media digital dapat muncul dalam bentuk informasi palsu, memalukan, atau tentang permusuhan dengan orang lain. Secara umum resiko ini disebabkan karena relasi remaja dengan sebayanya. *Bullying* melalui *online* berbeda dengan *bullying* melalui *offline*. Dampak *bullying* di dunia maya adalah terganggunya aspek psikososial remaja termasuk depresi, kecemasan, isolasi parah, dan keinginan bunuh diri.

**b. *Sexting*.** *Sexting* didefinisikan sebagai pengiriman, penerimaan, atau meneruskan pesan, foto, gambar dengan konten seksual

melalui ponsel, komputer, atau perangkat digital lainnya. Banyak dari gambar-gambar ini didistribusikan dengan cepat melalui telepon seluler atau internet. Survei terbaru mengungkapkan bahwa 20% dari remaja telah mengirim foto atau video tentang dirinya ke media sosial. Beberapa remaja yang terlibat *sexting* telah diancam atau dipaksa tampil porno seperti telanjang atau setengah telanjang. Hal tersebut menimbulkan tekanan emosional dengan gangguan kesehatan mental lainnya.

c. ***Facebook Depression.*** Depresi *Facebook* didefinisikan sebagai depresi yang berkembang di masa praremaja dan remaja akibat menghabiskan banyak waktu di situs media sosial seperti *Facebook* dan kemudian mulai menunjukkan gejala klasik dari depresi. Penerimaan dan kontak dengan teman sebaya merupakan elemen penting dari kehidupan remaja. Intensitas dunia *online* diperkirakan menjadi faktor yang dapat memicu depresi pada beberapa remaja. Kondisi depresi membuat mereka terisolasi secara sosial dan mengalihkan perhatian pada media sosial. Selanjutnya penggunaan yang tidak sehat membuat mereka jatuh pada penyalahgunaan zat terlarang, perilaku seksual yang tidak aman, perilaku agresif atau merusak diri sendiri.

## Bijaksana Menggunakan Media Sosial

Kita telah disadarkan bahwa tidak semua aktivitas anak dan remaja berbasis teknologi informasi memberikan dampak yang positif. Di satu sisi anak dan remaja saat ini seolah memiliki kebebasan penuh dalam mengakses apapun yang ada di internet melalui *smartphone* ataupun komputer. Dibalik perilakunya yang tenang saat *online* berselancar di media sosial, kita tidak pernah tahu bahwa ada predator yang sewaktu-waktu siap memangsa anak-anak kita. Banyak studi telah menjelaskan bahwa anak dan remaja yang kecanduan media sosial akan mengalami masalah kesehatan mental serius, yang bisa menjadikan mereka makin bergantung dan mengalami adiksi pada media sosial. Berkurangnya ketajaman fungsi penilaian terhadap situasi membuat mereka depresi dan mudah dipengaruhi oleh orang lain. Dalam kondisi seperti inilah resiko perekrutan menjadi korban *human trafficking* dimulai. Predator akan memanfaatkan kondisi lemah seorang remaja yang disebabkan oleh penggunaan media sosial yang terlalu intens.

Pada saat yang sama kontrol orang tua juga lemah. Orang tua tidak menyadari bahwa anak remaja mereka mulai memperlihatkan perilaku yang tidak biasa disebabkan karena relasinya dengan orang-orang 'asing' yang ditemuinya di media sosial. Banyak remaja menghabiskan waktu untuk media sosial bahkan pada jam tidur di malam hari dan orang tua mereka tidak mengetahuinya. Hal tersebut menyebabkan kasus insomnia meningkat pada remaja. Dampak lainnya adalah perubahan suasana hati, defisit atensi di sekolah, obesitas dan efek negatif lainnya. Semua efek tersebut belum terlihat sebagai hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua. Selain itu beberapa faktor sebagaimana diuraikan berikut ini membuat orang tua tidak terlibat dalam penanganan masalah tersebut (Sinha, Mahila, & Jharkand, 2015).

a. Orang tua tidak menyadari akibat dari koneksi *online*. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% orangtua terlibat saat anak-anak terhubung dengan media *online*. Orang tua mungkin tidak menyadari bahwa anak-anak mereka tidak sepenuhnya memahami tentang kebijakan privasi dan tidak menyadari pula apa yang mereka unggah dalam *posting* secara langsung kepada publik.
b. Orang tua tidak ingin ikut campur dalam kehidupan sosial anak-anak mereka. Kebanyakan orang tua ingin anak-anak mereka menjadi populer, menerima dan menikmati kehidupan sosial secara bahagia. Orang tua ingin menghormati hak privasi dan hak anak-anak mereka untuk berinteraksi di forum populer saat ini. Orang tua ingin membiarkan anak-anak mereka mengikuti keinginannya sendiri dan tidak terlalu khawatir dengan relasi mereka di luar, selama mereka mengatakan bahwa semua dalam keadaan baik.
c. Orang tua takut untuk mengambil sikap. Banyak orang tua 'modern' menjadi apatis terhadap bahaya nyata media sosial dan pengaruhnya terhadap anak-anak mereka. Orang tua tidak ingin anak pergi dari rumah, dan membiarkan mereka asyik dengan media sosial di dalam rumah, karena berpikir bahwa masalah menjadi lebih besar ketika anak-anak berada di luar rumah.

Aktivitas anak dan remaja dalam mengakses internet terutama media sosial kiranya harus mulai menjadi perhatian orang tua. Bagaimanapun juga mereka belumlah matang secara emosional.

Penggunaan media sosial yang terlalu intens membuat anak-remaja menjadi kurang sigap dan *aware* dengan pengaruh negatif yang akan mereka temui di media sosial. Penggunaan media sosial pada anak dan remaja setidaknya harus mendapatkan supervisi dari orangtua, karena banyak studi menyatakan bahwa relasi anak-remaja yang terlalu intens dalam menggunakan media sosial dapat mengarahkan mereka pada kondisi kesehatan mental yang buruk. Dalam kondisi tersebut akan lebih mudah bagi predator untuk mempengaruhi mereka.

## Psikologi dan *Human Trafficking* melalui Media Sosial

Sebagai sebuah ulasan kritis, kiranya penulis perlu menyampaikan pendapat tentang peran psikologi dalam kasus *human trafficking* yang terjadi melalui penggunaan media sosial oleh anak dan remaja. Semakin meningkatnya kasus *human trafficking* melalui media sosial ini menimbulkan keprihatinan yang dalam dan membuat semua pihak harus mulai memikirkan cara agar hal tersebut tidak terjadi pada lebih banyak anak dan remaja di Indonesia. Pendekatan yang komprehensif amat diperlukan terutama karena kasus ini kemudian terkait pula dengan masalah medis, psikologis, psikososial, perubahan sosial masyarakat, kebijakan nasional dan terutama masalah hukum. Di sini peran psikolog akan lebih banyak mengarah pada tindakan preventif bagi masyarakat atau komunitas serta tindakan kuratif bagi korban *human trafficking* itu sendiri. Berikut adalah tindakan-tindakan baik yang bersifat preventif maupun kuratif yang dapat diperankan oleh psikolog dalam rangka mengatasi kasus *human trafficking* di Indonesia.

a. **Melakukan Psikoedukasi Berbasis Keluarga.** Kegiatan ini dapat berupa memberikan wawasan kepada orang tua tentang resiko penggunaan media sosial bagi anak dan remaja, dan bagaimana sebaiknya orangtua berperan sebagai pendamping anak dan mengawasi kegiatan anak-remaja saat mereka menggunakan media sosial. Orang tua harus disadarkan bahwa anak-anak saat ini sangat menyukai penggunaan media sosial. Sebagian bahkan memperlihatkan keterikatan yang sudah tak wajar (adiksi) sebagaimana tampak pada perubahan perilaku mereka. Kontrol dari orang tua menjadi penting dengan cara membantu mengembalikan mereka pada aktivitas yang secara prioritas lebih penting, yaitu

istirahat dan belajar. Orang tua juga harus dapat melakukan deteksi dini anak-remaja yang sudah memperlihatkan perilaku tak wajar akibat terlalu banyak menggunakan media sosial.

b. **Melakukan Psikoedukasi Berbasis Sekolah.** Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan wawasan kepada siswa sekolah dan guru tentang cara yang bijaksana dalam menggunakan media sosial, ancaman atau resiko penggunaan media sosial, batasan-batasan penggunaan media sosial, cara kritis dalam menerima informasi, dan rujukan jika mereka mendapatkan atau menerima perlakuan tidak menyenangkan secara *online* dari orang lain. Ketika seorang siswa mendapatkan ancaman atau indikasi negatif dari dunia maya, maka rujukan yang dapat diinformasikan kepada siswa adalah segera menghubungi orang tua, pihak sekolah (guru), atau melakukan pelaporan secara terstruktur kepada pihak kepolisian. Siswa harus paham bahwa masalah tersebut akan menjadi viral dan sulit diselesaikan jika 'permainan' sudah dimulai dan siswa ikut bermain-main di dalamnya. Guru juga harus peka untuk melakukan deteksi dini masalah perilaku siswa di sekolah untuk mengantisipasi kondisi lebih buruk yang mungkin disebabkan karena siswa mendapatkan ancaman dari predator di ruang maya. Guru juga perlu diingatkan untuk tetap tegas dan membuat aturan yang diterapkan secara konsisten terkait penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah. Hal ini akan mengurangi kemungkinan siswa mengakses media sosial selama berada di lingkungan sekolah.

c. **Melakukan Psikoedukasi Berbasis Masyarakat.** Tindakan ini ditujukan pada masyarakat umum, terutama terkait peningkatan kontrol sosial. Seorang individu tinggal dalam masyarakat yang lebih luas. Kondisi masyarakat akan mempengaruhi cara individu berinteraksi dengan orang sekitar. Selama ini kebanyakan orang yang terkena kasus *human trafficking* tidak diketahui oleh masyarakat sekitarnya. Bahkan masyarakat tidak melihat indikasi bahwa yang bersangkutan menjadi korban karena tidak ada keanehan dalam perilakunya. Mayarakat baru mengetahui ketika sudah terjadi kondisi yang ekstrim, misal tiba-tiba diberitakan bahwa yang bersangkutan sudah meninggal, hilang pergi ke suatu tempat yang tidak diketahui, terpaksa dinikahkan oleh keluarganya, atau kasusnya sudah sampai di ranah hukum. Oleh sebab itu kontrol

sosial amatlah diperlukan terutama sebagai tindakan preventif agar tidak ada lagi individu yang menjadi korban. Kebersamaan di dalam hidup bermasyarakat merupakan hal yang penting untuk mengaktifkan kontrol sosial tersebut. Kegiatan-kegiatan sosial di dalam masyarakat yang sudah mulai kendor atau bahkan hilang perlu diaktifkan kembali. Kegiatan remaja seperti karang taruna atau remaja masjid dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kontrol sosial di dalam masyarakat.

d. **Meningkatkan Kapasitas Psikososial pada Anak-remaja.** Anak- remaja harus dibantu untuk berkembang menjadi pribadi yang tangguh, mampu menghadapi tantangan global. Salah satu tantangan adalah mampu mengatasi resiko yang ditemui saat menggunakan media sosial. Anak-remaja harus diberi penguatan psikososial agar mampu mengendalikan diri, mampu berperilaku sehat, produktif, kreatif, mampu berinteraksi dengan orang lain secara sehat, serta mampu beradaptasi dengan semua faktor eksternal secara efektif.

e. **Pendampingan pada Anak-remaja Korban Kasus *Human trafficking.*** Psikolog dapat mengembangkan sebuah pendekatan psikoterapi bagi anak-remaja korban kasus *human trafficking* untuk mengatasi trauma yang disebabkan oleh kasus yang dialaminya. Mereka perlu dibantu untuk memulihkan fungsi adaptasi mereka dan perlu didampingi sampai dapat kembali ke keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga, sekolah dan masyarakat juga perlu diberi wawasan untuk tidak mengisolasi atau mempertajam stigma yang membuat korban *human trafficking* semakin merasa tidak diterima untuk kembali hidup normal di dalamnya.

f. **Menggunakan Media Sosial untuk Kampanye.** Kita dapat menggunakan media sosial untuk melakukan penyuluhan-penyuluhan tentang *human trafficking* secara *online*, tentang cara bijak menggunakan media sosial, tentang resiko media sosial bagi kasus *human trafficking*, dan informasi-informasi lain yang terkait dengan cara menuliskannya di *blog* agar bisa diakses oleh sebagian besar orang terutama remaja yang menggunakan media sosial.

Itulah tantangan yang kita hadapi terkait *human trafficking* melalui media sosial di zaman digital yang tak terelakkan ini.

# Daftar Acuan

*Gween, Schurgin, O'Keeffe, Kathleen, Pearson, Clarke, & Council on Communications and Media. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. Pediatrics, 127, 800. doi: 10-15.42/peds.2011-0054*

*Herdiana, Ike. (2015). Identitikasi faktor pelindung dan resiko bagi terjadinya kasus perdagangan manusia (human trafficking) pada anak dan perempuan di Kabupaten Kediri Jawa Timur (Penelitian BOPTN).*

*Herdiana, Chusairi & Nuralfian. (2013). Peningkatan kapasitas psikososial berbasis komunitas untuk pencegahan terjadinya perdagangan manusia (human trafficking) di Jawa Timur: Studi di Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar dan Kecamatan Donomulyo Kabupetan Malang Jawa Timur (Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Pertama).*

*Herdiana, Chusairi, & Zein. (2014). Peningkatan kapasitas psikososial berbasis komunitas untuk pencegahan terjadinya perdagangan manusia (human trafficking) di Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan dan Kecamatan Karangbinangun Kabupetan Lamongan Jawa Timur (Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Kedua).*

*"Catatan IOM: Human Trafficking Paling Banyak Terjadi di Indonesia" (2015). Diakses dari http://news.liputan6.com/read/2249883/catatan-iom-human-trafficking-paling-banyak-terjadi-di-indonesia, tanggal 10 maret 2016.*

*"Human Trafficking: Merambah Dari Media Sosial" (2012). Diakses dari http://kabar24.bisnis.com/read/20120908/79/94494/human-trafficking-merambah-dari-media-sosial, tanggal 10 maret 2016.*

*"Facebook digunakan untuk penculikan dan perdagangan anak perempuan" (2012). Diakses dari http://www.voaindonesia.com/content/facebook-digunakan-untuk-penculikan-dan-perdagangan-anakperempuan/ 1535137.html, tanggal 10 maret 2016.*

*"Kejahatan internet terhadap anak dan orang dewasa yang sering terjadi" (2010). Diakses dari http://infoindonesiakita.com/2010/01/05/kejahatan-internet-terhadap-anak-dan-orang-dewasa-yang-sering-terjadi/, tanggal 10 maret 2016.*

*"Berawal dari Facebook, dua remaja terjerumus prostitusi" (2015). Diakses dari http://news.okezone.com/read/2015/12/10/340/1264953/berawal-dari-facebook-dua-remaja-terjerumus-prostitusi, tanggal 10 maret 2016.*

*"What to know about human trafficking" (2015). Diakses dari http://mtvexit.org/blog/human-trafficking-goes-cyber-stay-online/, tanggal 10 maret 2016.*

*Latonero, M. (2011). Human trafficking online: The role of social networking sites and online classifieds. Research Series: September 2011. Annenberg School for Communication and Journalism, Center on Communication Leadership & Policy. USC University of Southern California*

*Mendel, J., & Sharapov, K. (2014). Human trafficking and online networks: Policy briefing. Budapest: Centre for Policy Studies, Central European University.*

*Rosenberg, R. (Ed). (2003). Perdagangan perempuan dan anak di Indonesia. Jakarta: American Center for International Labor Solidarity (ACILS).*

*Sinha, S., Mahila, M., & Jharkhand, D. (2015). Social media and our youth: An analysis. International Journal of English Language, Literature and Humanities, Volume III, Issue IV, ISSn 2321-7065.*

*Yakushko, O. (2009). Human traficking: A review for mental health profesional. International Journal for the Advancement of Counseling, 31, 158-167.*

**Ike Herdiana. "The Social Media and Human Trafficking: A Review."**

*Predators of human trafficking are starting to recruit young people as their prospective victims though the online social media. In fact about a quarter of the total number of children reported as missing in Indonesia is believed to be kidnapped after meeting their captors through the Facebook. More than merely spending much time, children and adolescents also share pictures and information about their private lives online. Having a good knowledge about their privare lives human trafficking predators can make personal contact with them and gain their trust. Getting only a weak control of their parents for some seemingly reasonable reasons, children and adolescents tend to use the online social media so intensely unaware of its possible negative effects including cyberbullying and online harrassment, sexting, and Facebook depression. Such conditions may easily put them into risk of becoming human trafficking victims. Psychologists may contribute in conducting both preventive and curative measures through direct actions as well as through the social media.*

# 11
# Radikalisasi Online Kelompok Teroris di Indonesia

Mirra Noor Milla

Banyak kekhawatiran terkait dengan merebaknya fenomena Internet yang telah dimanfaatkan secara efektif oleh kelompok radikal. Internet tidak hanya digunakan untuk merekrut anggota baru, tapi juga digunakan untuk menyebarkan informasi, diskusi, propaganda hingga penggalangan dana. Meskipun demikian studi tentang radikalisasi melalui media *online* masih sangat terbatas. Para peneliti di bidang ini sepakat bahwa Internet berperan sebagai *venue* bagi proses radikalisasi dan akseleran bagi aksi kolektif (Hoffman, 2006; Almagor, 2012; Behr, Reding, Edwards, & Gribbon, 2013; Kohler, 2015; Thompson, 2011).

Di Indonesia, pemanfaatan media Internet juga dilakukan oleh kelompok teroris sejak sebelum peristiwa Bom Bali 12 Oktober 2002 terjadi. Salah seorang rekruter pelaku bom bunuh diri kelompok Jamaah Islamiyah yang terlibat Bom Bali dengan penuh keyakinan pernah berpesan agar Pemerintah mewaspadai penggunaan Internet untuk tujuan kejahatan. Menurutnya ilmuwan penemu Internet pasti akan menyesal jika mengetahui bahwa Internet telah menjadi *tool* yang sangat penting bagi kelompok teroris untuk melaksanakan aksi mereka. Jauh sebelumnya, Imam Samudra bahkan sudah mendeklarasikan kepada para pengikutnya bahwa penguasaan

Internet penting dilakukan sebagai strategi perjuangan. Sedemikian berbahayakah Internet berkaitan dengan isu keamanan? Kita mesti sepakat dengan respon atas pertanyaan ini dan secara tegas menjawab '*yes*'.

Sesungguhnya, penyebaran informasi dan propaganda dari kelompok radikal di Internet telah menjadi perhatian Pemerintah Indonesia. Salah satu upaya yang telah dilakukan adalah memblokir situs-situs radikal. Upaya pemblokiran tersebut menimbulkan perlawanan tidak hanya dari pemilik situs tapi juga dari masyarakat. Pengelola situs seolah tak pernah kurang akal, selalu ada cara untuk mengaktifkan kembali situs-situs yang telah diblokir tersebut. Contohnya adalah situs *Millah Ibrahim* yang berisi tulisan dan pemikiran dari Aman Abdurrahman, pendukung ISIS di Indonesia. Meskipun telah beberapa kali diblokir sedangkan pemiliknya pun berada di penjara dengan *maximun security* di Nusakambangan, saat ini situs ini tergolong sangat aktif. Banyak anak muda Indonesia yang kemudian diketahui terlibat dalam kasus terorisme telah mengunduh pemikiran radikal dari situs tersebut.

Kondisi tersebut memaksa kita untuk terus mencari cara guna mengantisipasi penggunaan Internet oleh para aktivis kelompok radikal, khususnya mencegah proses radikalisasi melalui media *online* yang semakin intensif dilakukan oleh kelompok radikal. Diskusi dan propaganda kelompok ini tidak hanya dilakukan dalam situs-situs mereka yang bisa diakses oleh siapa saja, namun juga dilakukan secara terbuka dan berbaur dengan anak muda dari berbagai kalangan di berbagai media sosial seperti *Facebook* dan *Twitter.* Hal yang penting untuk diperhatikan dalam hal ini adalah perubahan pola dan kecenderungan yang menjadi konsekuensi dari proses radikalisasi di Internet. Mungkinkah pemanfaatan media *online* oleh kelompok teroris telah mengubah beberapa pola dasar dari proses radikalisasi?

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, kita dapat memulainya dengan menelaah kekuatan Internet dan berbagai kemungkinan konsekuensi dari mekanisme pola komunikasi yang digunakan dalam proses radikalisasi. Telah diketahui bahwa Internet menjadi faktor pendorong utama untuk membentuk dan membesarkan masyarakat radikal. Mereka bertransformasi ke dalam ideologi radikal dan kekerasan yang diterjemahkan ke dalam aktivitas politik (Kohler,

2015). Internet menjadi *powerful* karena menjadi sarana komunikasi yang efektif dan murah dan bersifat anonim. Internet juga dapat memberikan peluang pada pembentukan jaringan yang lebih baik karena cakupannya yang luas dan bisa diakses oleh siapa saja.

Radikalisasi dijelaskan oleh McCauley dan Moskalenko (2010) sebagai proses perubahan keyakinan, perasaan dan perilaku yang ditujukan untuk meningkatkan dukungan dalam konflik. Radikalisasi pada kelompok jihad Islam melibatkan mekanisme ideologisasi jihad, yang baru bisa berubah menjadi radikal jika digabungkan dengan pemilihan strategi kekerasan oleh kelompok (Milla, Faturochman & Ancok, 2013). Kohler (2015) menjelaskan bahwa radikalisasi juga dapat diartikan sebagai proses depluralisasi dari konsep politik dan nilai-nilai ke dalam satu ideologi spesifik.

Terdapat sejumlah pendekatan teori dalam menjelaskan proses radikalisasi. Klaim dari teori *social movement*, jaringan, dinamika kelompok, tekanan *peer* dan konstruksi realitas memainkan peranan penting dalam proses radikalisasi (Sageman, 2004; 2007; Wiktorowicz, 2004). Dalam proses tersebut, kelompok memiliki peran memberikan interpretasi atas dasar keyakinan sebelumnya serta penerapan dan penggunaan strategi. Crenshaw (1985) bahkan meyakini bahwa ideologi baru berperan pada level kelompok. Akan tetapi melalui Internet, proses radikalisasi dapat diakselerasi sementara peran kelompok absen. Saat aksesibilitas ide meningkat, potensi menjadi ekstrim juga meningkat. Dalam hal ini Internet telah menjadi wadah yang aksesibel bagi kelompok muda dari berbagai penjuru yang memiliki kecenderungan pemahaman ideologi yang sama untuk saling berkumpul dan berbagi kegelisahan, ancaman, ketidakadilan hingga identitas bersama.

Di sisi lain, beberapa ahli juga mencoba menekankan pentingnya peran faktor-faktor individual dalam menerangkan proses radikalisasi (Horgan, 2008; Nesser, 2004; Slootman & Tillie, 2006). Faktor-faktor pendorong yang bersifat motivasional, dan faktor penarik dari luar yang berupa alternatif yang lebih baik menjadi pembahasan utama dari pendekatan ini (Horgan, 2008). Dengan menggunakan analisis pada level individual ini, penjelasan bahwa seseorang dapat menjadi radikal tanpa kehadiran kelompok dapat diakomodasi.

Lebih lanjut dapat diterangkan bahwa peran kelompok yang kontradiktif menjadi krusial untuk menjelaskan pola dan mekanisme dalam proses radikalisasi. Dalam proses radikalisasi *face to face,* kelompok memainkan peran penting, sementara dalam proses radikalisasi *online* peran kelompok tersebut justru dapat dieliminasi. Meskipun demikian, masih tersisa pertanyaan penting dalam studi ini yang belum dapat dijelaskan, benarkah Internet dapat menggantikan sepenuhnya peran kelompok dalam proses radikalisasi?

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penting untuk dijelaskan bagaimana mekanisme yang terjadi saat Internet digunakan sebagai media utama dalam proses radikalisasi. Telah disebutkan oleh Bott, *et al.* (2009) bahwa Internet memainkan peran dalam membentuk ikatan sosial dalam radikalisasi dan rekrutmen. Internet menjadi *hub*, sehingga ikatan sosial dapat terbentuk dan dipertahankan, struktur berkembang serta pesan dapat dijamin terus mengalir di dalamnya. Ikatan sosial yang terbentuk dapat berkembang sangat dinamis disebabkan aksesibilitas yang dimiliki Internet sangat tinggi. Hal ini memungkinkan ide menyebar dengan cepat dan kemungkinan keterhubungan menjadi tidak terbatas. Jika sekumpulan anak muda yang memiliki ketertarikan pemikiran yang sama, ketertarikan pada isu yang sama, serta memiliki kecenderungan yang sama pada cara mencapai tujuan, cara memandang dan menyelesaikan suatu masalah bertemu, maka kelompok tersebut akan rentan mengalami proses radikalisasi.

Selain itu, melalui mekanisme yang khas dimana ikatan sosial bersifat sangat dinamis, Internet juga membuka peluang pada *self radicalization* (ADL, 2013; Behr, Reding, Edwards, & Gribbon, 2013; Bott, *et al.*., 2009). Yang menjadi paradoksal disini adalah penjelasan tentang peluang terjadinya *self radicalization.* Sementara struktur ikatan berkembang sangat dinamis dan meluas, *self radicalization* justru hanya membutuhkan ikatan *dyadic* yang kuat, dekat serta bersifat tertutup. Dalam hal ini Internet mampu menyediakan spektrum yang sangat bervariasi dalam pembentukan ikatan. Ikatan yang terbentuk dapat bersifat luas dan dekat, terbuka atau tertutup sekaligus. Dalam proses radikalisasi *online*, struktur jejaring yang terbentuk sebagian besar bersifat *leaderless* dengan tetap menjamin

ketersediaan doktrin ideology untuk mengondisikan agar proses radikalisasi dijamin dapat terus berlangsung.

Selain penjelasan dari telaah teori terkait yang telah diuraikan dalam bagian pendahuluan ini, diperlukan penjelasan lebih rinci tentang sifat dan kekuatan media *online*, fenomena khas pada radikalisasi *online,* serta studi kasus proses radikalisasi *online* untuk memberikan gambaran lengkap tentang masalah radikalisasi *online* pada kelompok teroris di Indonesia.

## Kebebasan dan Anonimitas Media *Online*

Salah satu fenomena yang menonjol dalam perkembangan radikalisme di Internet adalah semakin mudanya usia kandidat dan semakin meningkatnya keterlibatan perempuan dalam gerakan radikal (Bott, *et al.*, 2009). Internet telah memberi peluang kepada siapa saja untuk bergabung dengan kelompok radikal. Anak-anak usia belia yang telah mengalami sosialisasi ideologi radikal sejak kecil, mungkin tertarik pada gerakan radikal saat menginjak usia remaja. Akan tetapi para anak muda bersemangat yang masih belia ini pada umumnya akan mengalami kendala seleksi. Mereka yang belum matang dan belum berpengalaman akan sulit mendapat peran di dalam kelompok. Hal ini dapat dipahami karena kelompok radikal, khususnya kelompok teroris, harus mempertahankan ciri *robust* untuk menghindari kesalahan dan menjamin keberhasilan aksi mereka (Dodds, Watts & Sabel, 2003). Akibatnya, anak-anak remaja belia yang ingin bergabung dan terlibat langsung dalam aksi kolektif dalam kelompok radikal kemungkinan akan diabaikan.

Melalui media Internet, halangan berupa seleksi penerimaan dan penolakan tersebut tidak lagi ditemui. Hal yang sama juga terjadi pada keterlibatan perempuan dalam kelompok radikal. Di era periode gelombang jihad awal di Indonesia, perempuan nyaris tidak pernah dilibatkan dalam kelompok radikal. Peran mereka lebih sebagai pendukung yang buta. Mereka tidak mengetahui apapun yang menjadi aktivitas suami dan kelompoknya, namun mereka harus mendukung sepenuhnya tanpa boleh mempertanyakan (Abas, 2002). Di saat proses radikalisasi *online* semakin gencar, keterlibatan perempuan dalam gerakan radikal, khususnya pada kelompok

jihad, sudah mengalami pergeseran. Keterlibatan mereka saat ini tidak dapat sepenuhnya dikatakan sebagai korban. Mereka adalah kelompok yang melakukan upaya aktif bergabung dengan kelompok radikal dan terlibat langsung mengambil peran (IPAC, 2015). Saat ini terdapat beberapa narapidana teroris perempuan baik yang masih dalam tahanan maupun telah dibebaskan. Mereka merupakan istri dari para suami yang terlibat kasus terorisme, dimana keterlibatan mereka diidentifikasi lebih aktif dalam mendukung kegiatan suami mereka dalam kelompok.

Tersedianya akses melalui media *online* meningkatkan peluang semakin meluasnya kalangan yang tergabung dalam kelompok radikal. Dalam *face to face radicalization* susah menemukan kelompok radikal karena sifatnya yang tertutup dan rahasia. Jika sebelumnya dan dalam *face to face radicalization* mereka harus melalui proses seleksi untuk dapat bergabung, dalam media *online* proses seleksi tersebut telah tereliminasi. Internet menyediakan kebebasan dan anonimitas sehingga memudahkan siapa saja untuk bergabung, termasuk mereka yang memiliki sumber daya yang terbatas hingga masalah hambatan komunikasi. Sifat Internet yang menyediakan kebebasan dan anonimitas meminimalisir ketakutan ditolak bahkan dikeluarkan dari kelompok.

Selain itu, media *online* juga dapat membentuk persepsi tanpa batas. Seseorang yang berkomunikasi melalui media *online* merasa lebih bebas dalam mengekspresikan apa saja. Mengapa mereka bisa menjadi lebih bebas dan radikal dalam mengekspresikan ideologi? Kohler (2015) menjelaskan bahwa dalam media *online* muncul perasaan lebih bebas. Melalui media *online* mereka merasa dapat memperlihatkan pandangan ideologinya melalui aktivitas non politik, tanpa kekhawatiran dikucilkan atau dikeluarkan dari kelompok. Mereka juga merasakan berada dalam kelompok massa yang kritis, yang membuat mereka semakin merasa perlu mendorong keterlibatan mereka lebih jauh ke dalam aksi kolektif. Anonimitas memperkuat kesan tersebut. Bahkan seperti ditemukan oleh Kohler (2015), di Internet mereka yang berdiskusi merasa berada di wilayah di luar jangkauan hukum. Hal ini menyebabkan mereka semakin berani berbicara lebih bebas, lebih keras, dan lebih radikal.

## *Lone Wolf Terrorist* dan Inkubator Radikalisasi

Pembahasan radikalisasi *online* tidak dapat dipisahkan dari fenomena *lone wolf terrorist.* Mengapa? Karena Internet diduga telah meningkatkan kemungkinan lahirnya *lone wolf terrorist,* yaitu mereka yang tertarik dengan ideologi radikal dan ingin melakukan aksi, namun tidak perlu mencari kelompok terlebih dahulu untuk mendukungnya. Internet dinilai telah mampu mengganti peran kelompok dalam berbagai level. Tidak heran jika hampir semua riset tentang *lone wolf terrorist* bersandar pada radikalisasi melalui Internet (Kohler, 2015; Pantucci, 2011; Teich, 2013).

Sebenarnya fenomena *lone wolf terrorist* bukanlah hal baru, hanya saja di era ISIS ini gejala munculnya *lone wolf terrorist* semakin bertambah. Jumlah orang yang terlibat dalam aksi serangan teror semakin sedikit namun jumlah kejadian semakin meningkat (Teich, 2013). Hal tersebut dapat terjadi karena kelompok teroris seperti ISIS menjadi semakin efisien. ISIS merupakan kelompok teroris yang sangat aktif menggunakan Internet untuk rekrutmen (ADL, 2014; Vidino & Hughes, 2015), seperti yang terjadi pada para teroris yang melakukan aksi teror di Amerika Serikat, Kanada dan beberapa negara Eropa dalam kurun waktu dua tahun terakhir.

Nidar Malik Hasan, pelaku penembakan di Fort Hood, Texas yang dikenal sebagai serangan teroris paling mematikan di Amerika Serikat setelah 9/11, adalah salah satu contohnya. Ia diketahui melakukan komunikasi aktif via Internet dengan tokoh kelompok radikal (ISIS) sebelum melakukan aksinya. Hasil dari penelusuran yang dilakukan kemudian menunjukkan bahwa ia tidak pernah terlibat aktif secara langsung dalam kegiatan dari kelompok tertentu (Gilsinan, 2016). Fenomena pemanfaatan Internet tersebut bukan hanya milik ISIS semata. Kelompok radikal dan teroris lainnya juga melakukan hal yang sama. Sebelum ISIS, Al Qaida juga telah menggunakan Internet untuk memanipulasi kegelisahan diantara anak-anak muda, meradikalisasi mereka dan memberikan tujuan bermakna bagi mereka (Thompson, 2011).

*Lone wolf terrorist* atau pelaku teror yang beraksi seorang diri tanpa dukungan kelompok dijelaskan oleh para ahli sebagai fenomena yang berbeda dengan teroris yang mengalami proses radikalisasi

di dalam kelompok. Hasil dari studi tentang *lone wolf terrorist* yang masih terbatas menemukan bahwa *lone wolfterrorist* cenderung menunjukkan kepribadian dengan gejala psikopatologis, hal yang tidak ditemukan pada mereka yang mengalami radikalisasi dan bertindak dengan dukungan kelompok (Jasparro, 2010; Spaaij, 2010; Teich, 2013). Bakker dan de Graaf (2011) membantah kesimpulan ini dan menyatakan bahwa tidak semua *lone wolf terrorist* menunjukkan gejala psikopatologis, karena sebagian dari mereka menunjukkan kepribadian yang normal. Penjelasan yang tersedia tentang hal ini adalah bahwa peran kelompok kemungkinan tidak absen sama sekali pada *lone wolf terrorist*, sehingga faktor-faktor personal seperti gejala psikopatologis tidak selalu memadai untuk menjelaskan kehadiran mereka sebagai faktor tunggal.

Kemunculan *lone wolf terrorist* ini sering dikaitkan dengan *self-radicalization* yang dapat terjadi karena bantuan Internet. Namun Mc Carthy (2014) mempertanyakan fenomena tersebut. Ia justru berargumen bahwa *self-radicalization* sebenarnya tidak pernah terjadi. Menurutnya, meskipun seseorang melakukan aksi sendirian akan tetapi proses radikalisasi yang dialami oleh seorang individu selalu berkaitan dan melibatkan ideologi atau doktrin yang disediakan oleh kelompok tertentu.

Namun terdapat perbedaan yang jelas antara *lone wolf terrorist* dan teroris yang mendapat dukungan kelompok. *Lone wolfterrorist* adalah individu yang aktif meradikalisasi diri, bukan dicari tetapi mencari, tidak memiliki mentor yang melakukan indoktrinasi secara langsung, dan tidak memiliki pemimpin yang memaksa komitmen dan memberikan perintah. Dalam hal ini, proses ideologisasi tidak dilakukan oleh kelompok. Sementara, dalam proses radikalisasi *face to face*, kelompok memainkan peran aktif dalam proses ideologisasi. Proses ideologisasi tersebut menjadi tahapan kritis yang akan mendorong seseorang menjadi radikal.

Kemunculan *lone wolf terrorist* memang dapat menjelaskan peran penting dari Internet, akan tetapi kemampuan Internet melebihi dari sekedar melahirkan *lone wolf terrorist.* Internet menjadi media yang mampu mengandung dan melahirkan para pejuang dari kelompok radikal hingga teroris dengan variasi profil yang sangat besar. Dengan kata lain, Internet mampu berperan sebagai inkubator radikalisasi.

Pertanyaan penting dalam hal ini apakah Internet telah menggantikan *face to face radicalization*? Dalam kasus di Indonesia, Sidney Jones (IPAC, 2015) menolak kesimpulan bahwa radikalisasi *online* telah menggantikan *face to face radicalization*. Menurutnya Internet baru sebatas menjadi media yang memudahkan untuk mempertemukan dan menghubungkan, akan tetapi proses tatap muka masih terjadi dan diperlukan dalam proses radikalisasi. Benarkah demikian?

Telah dijelaskan bahwa Internet berfungsi sebagai *venue* yang menyatukan ikatan sekelompok orang yang memiliki ketertarikan terhadap ideologi yang sama (Bott, *et al.*, 2009; Kohler, 2015). Artinya, Internet menjadi wadah persemaian dan tumbuhnya ideologi hingga merekah. Selain itu, Internet juga dapat mengintensifkan pembentukan identitas bersama melalui polarisasi antar kelompok (Bott *et al.*, 2009). Proses tersebut dapat membantu memfasilitasi para rekruter dari kelompok radikal untuk menarik para kandidat potensial.

Peran Internet telah dapat menggantikan *venue* tradisional dari kelompok jihadis, yaitu medan jihad. Medan jihad yang dimaksud dapat berupa wilayah konflik atau *camp* pelatihan militer atau *i'dad* yang menjadi tempat bertemunya para jihadis dari berbagai kelompok bahkan dari seluruh penjuru dunia. Medan jihad seperti juga Internet dapat menjadi inkubator radikalisasi. Internet menjadi media inkubator radikalisasi melalui diskusi dan propaganda, sementara pelatihan berulang dan pengalaman tempur yang disediakan menjadi medan jihadnya. Keduanya sama-sama menyediakan tempat bagi interaksi dan komunikasi yang intensif berbasis ideologi.

Pertanyaan terakhir yang juga penting untuk dijawab dalam masalah ini adalah sejauh mana peran Internet dalam aksi kolektif? Dari berbagai studi yang telah berhasil dirangkum dapat dijelaskan bahwa Internet berperan sebagai pendukung yang mengakselerasi aksi kolektif (Bott *et al.*, 2009). Kohler (2015) menjelaskan bahwa Internet juga dapat memberikan persepsi keberadaan massa yang kritis dalam pergerakan sehingga dapat memotivasi mereka yang bergabung dalam diskusi untuk lebih jauh terlibat dalam aksi. Akan tetapi, seberapa kekuatan Internet dalam mendorong aksi kolektif

masih menjadi topik diskusi para ahli (Alberici & Milesi, 2012; 2015; Postmest & Brunsting, 2002).

## Studi Kasus Proses Radikalisasi *Online* di Indonesia

Proses radikalisasi kelompok jihadis melalui Internet dapat dijelaskan dengan menggunakan konsep proses radikalisasi dari Silber dan Bhatt (2007) seperti yang pernah dilakukan oleh Kohler (2015). Mereka yang mengalami radikalisasi *online*, awalnya telah memperoleh pengalaman pra-radikalisasi berupa sosialisasi nilai-nilai yang digunakan sebagai pedoman. Pada tahap *self-identification* terjadi proses *religious seeking*. Individu mencoba memperbaharui pemahaman keagamaannya yang didorong oleh keinginan memperbaiki diri dari rasa berdosa, mencari kebermaknaan diri atau transformasi identitas. Pada tahap ini, dalam pencariannya seseorang dapat memperoleh penguatan nilai-nilai dari Internet. Biasanya mereka dapat memperoleh penguatan tersebut dari kelompok diskusi *online*, *web* atau *blog* untuk menambah pengetahuan yang mendukung nilai-nilai yang telah dianut sebelumnya.

Wawancara yang dilakukan oleh penulis pada narapidana kasus terorisme di Indonesia berhasil mencatat beberapa hal penting dalam proses radikalisasi *online*. Beberapa narapidana kasus terorisme yang berusia muda menjelaskan awal keterlibatannya dengan kelompok radikal melalui perkenalan di media *online*. Perkenalan mereka dengan kelompok radikal biasanya diawali dari keinginan mencari informasi tentang topik-topik yang menarik minat mereka seperti jihad dan perjuangan Islam. Sebagaimana dituturkan oleh SF, salah seorang narapidana teroris yang dijatuhi hukuman karena kasus perencanaan peledakan bom Kedubes Myanmar, berikut ini:

> "Awalnya ketemu di Internet trus diskusi diskusi... sering... pas saat itu ada peristiwa Muslim Rohingya yang diserang oleh orang Budha ....lalu berlanjut ke pertemuan rutin kumpul-kumpul...disitu saya baru kenal dengan mereka." (Wawancara dengan SF di Lapas Porong Surabaya).

Pengalaman berinteraksi dengan materi-materi ideologi melalui Internet juga dialami oleh WF, narapidana kasus terorisme yang tengah menjalani hukuman karena terbukti melakukan percobaan

bahan peledak. Ia menjelaskan awal keterlibatannya dimulai dari mencari informasi dan bacaan yang berkaitan dengan pengetahuan tentang jihad serta perjuangan Islam melalui Internet. Pencariannya di Internet didorong oleh rasa tidak puas pada guru ngajinya yang dianggap sudah berorientasi mengejar materi dunia. WF yang suka membaca juga tidak sepaham dengan teman-teman di lingkungan tempatnya bekerja. Ia memutuskan keluar dari tempat kerja, karena bosan dengan rutinitas yang monoton. WF pernah menjadi wartawan media Islam dan pada saat itulah ia mulai mencari materi dan hal-hal baru yang berkaitan dengan isu dalam pergerakan Islam. Ia kemudian menemukan bahwa penindasan dan penyerangan orang kafir terhadap orang Islam ternyata belum selesai. Saat itu ia tertarik dengan Aman Abdurrahman, pendukung ISIS di Indonesia, yang banyak dijadikan rujukan. WF mengagumi Aman sebagai orang yang hebat, yang dalam waktu singkat mampu mengubah orang banyak.

> "…akhirnya yang cukup menarik hati, itu kelompoknya Aman Abdurrahman. Memang ini masih muda, ke Afganistan juga nggak, ini juga nggak, itu juga nggak, tapi kok bisa cepet, mengubah orang.. cepet sekali….akhirnya saya mencoba tanya-tanya.. saya diberi tahu untuk cari di Internet aja, ada banyak kok… udah di Internet ada, tak bukak, del..del.. del… Nah itu…. kenak…. pemikiran saya terbentuk disitu, saya seperti terseret ke jaman SMA, disuguhi foto perang, foto perang banyak…" (Wawancara dengan WF di Rutan Markas Brimob Kelapa Dua, Depok)

Penjelasan dari kedua narapidana teroris tersebut adalah contoh bagaimana Internet menjadi media yang dapat memenuhi kebutuhan epistemik mereka akan ideologi tertentu (Kohler, 2015; Kruglanski, 2001). Pencarian di Internet yang dilakukan oleh keduanya didasari kebutuhan akan identifikasi diri. Internet memberikan jalan untuk menemukan kelompok orang yang memiliki ketertarikan dengan ideologi yang sama, yang sesuai dengan keyakinannya.

Selain identifikasi tahap komitmen dan indoktrinasi terjadi melalui proses adaptasi terhadap pandangan atau ideologi radikal dari kelompok diskusi di Internet. Pada tahap ini dalam kasus SF dan WF, komitmen dilakukan melalui pertemuan *face to face* yang intensif. Komitmen SF bersama kelompok dilakukan pada saat kelompok

kecilnya berniat melaksanakan aksi pengeboman, sedangkan WF masih membutuhkan jalan berliku:

> "Sejak peristiwa Ambon itu, saya berpikir juga bahwa fisik juga diserang. Dari situ saya coba mulai, mulai dulu ikut bela diri…cari-cari lah kelompok yang menyiapkan diri ini, cari-cari kemana-mana nggak ketemu… itu karena semua serba rahasia, semua serba tertutup, dan saya sendiri sudah mulai menyesali, kenapa dulu nggak berbaiat ke JI dan sebagainya. Akhirnya saya datang ke tempatnya Pak AB (Putra ustadz ABB di Ngruki). Saya bilang, pak saya ingin bai'at ke JAT. Akhirnya saya baiat dengan JAT…." (Wawancara dengan WF di Rutan Markas Brimob Kelapa Dua, Depok)

Jihadisasi terjadi saat individu dalam kelompok diskusi *online* mulai mengadopsi *jihad qital* sebagai satu-satunya jalan dalam perjuangan. Kelompok yang telah menetapkan tujuan bersama mulai bertukar informasi tentang target, metode dan rencana aksi yang dilakukan tanpa kehadiran organisasi. Selain itu diskusi dan pertukaran informasi tentang strategi, ketrampilan teknik tempur, merakit bom dan pengetahuan tentang senjata juga biasa dilakukan. Kondisi tersebut memungkinkan terjadinya ideologisasi jihad, karena mereka menemukan *partner virtual* untuk berkomitmen dalam melakukan aksi kolektif. Hal ini diperkuat dengan adanya persepsi bahwa dirinya menjadi bagian dari massa yang kritis yang mendorong untuk terjadinya aksi kolektif. Seperti dijelaskan oleh SF berikut:

> "Setelah bertemu, lalu ketemu lagi… kita mulai membahas aksi untuk mendukung muslim Rohingya. Saat itu kita berencana akan meledakkan kedubes Myanmar….sebagai balasan..saya yang ditugaskan meracik bomnya…" (Wawancara dengan SF di Lapas Porong).

Seperti SF, WF juga berketetapan bahwa solusi dari permasalahan umat Islam adalah dengan jihad. Seperti yang ia jelaskan:

> "…saya dan umat Islam seperti saya ini terancam. Saya punya pemikiran seperti itu. Kalo saya tidak melawan, baik bersama-sama maupun seorang diri, cepat atau lambat saya akan tereleminasi. Baik dari segi pemikiran saya, maupun dari segi fisik saya…jihad itu salah satu solusi bukan satu-satunya solusi. … saya sudah menerima bahwa saya melihat

jihad itu sebagai salah satu solusi." (Wawancara dengan WF di Rutan Brimob Kelapa Dua, Depok)

Setelah komitmen, jihadisasi melengkapi kesiapan individu untuk mendorongnya lebih jauh dalam aksi kolektif. Dalam berbagai kasus yang dijumpai pada pelaku teror di Indonesia, meskipun telah banyak yang menyebutkan pertemuan dan perkenalan mereka dengan kelompok radikal diawali dari Internet, akan tetapi komitmen aksi dan pelatihan berulang tetap dilakukan secara tatap muka. Hal ini menjelaskan bahwa Internet telah menyediakan paparan ideologi radikal yang siap diadopsi oleh individu-individu yang memiliki kerentanan dan motif yang kuat akan pemenuhan kebutuhan ideologi yang spesifik.

## Kesimpulan

Radikalisasi *online* yang terjadi di Indonesia belum sepenuhnya menggantikan proses radikaslisasi tatap muka secara konvensional. Dalam radikalisasi *online*, Internet berperan sebagai *venue* bagi proses radikalisasi dan sebagai akseleran bagi aksi kolektif. Kekuatan dari Internet yang relevan dalam menjelaskan masalah ini adalah kebebasan dan anonimitas. Selain itu, Internet juga dapat menggantikan fungsi medan jihad sebagai inkubator radikalisasi.

Internet dapat mengubah mekanisme komunikasi dalam proses radikalisasi namun tidak mengubah pola dasar proses radikalisasi dan tahapannya. Oleh kelompok teroris, Internet menjadi pilihan media utama yang dipandang mudah dan murah untuk meradikalisasi kandidat potensial. Kelompok ini telah membuktikan efektivitas penggunaan Internet untuk tujuan mereka, antara lain dalam meningkatkan jumlah partisipan dan mempercepat proses radikalisasi dengan biaya yang relatif murah. Penggunaan Internet dan keberhasilan radikalisasi *online* juga telah terbukti meningkatkan jumlah *lone wolf terrorist*, jumlah aktivis kelompok teroris, dan jumlah serangan teroris.

# Daftar Acuan


*Abas, F. (2005). Orang bilang ayah teroris. Surakarta: Jazeera.*

*ADL. (2014). Homegrown Islamic extremism in 2013. The perils of online recruitment & self-radicalization.*

*Alberici, A.I., & Milesi, P. (2012; 2013). The influence of the internet on the psychosocial predictors of collective action. Journal of Community & Applied Social Psychology J. Community Appl. Soc. Psychol., 23, 373–388. Published online 12 October.*

*Alberici, A.I., & Milesi, P. (2015). Online discussion, politicized identity, and collective action. Group Processes & Intergroup Relations. 1368430215581430. first published on May 10.*

*Almagor, R.C. (2012). In Internet's way: Radical, terrorist Islamisation the free highway. International Journal of Cyber Warfare and Terrorism, 2(3), 39-58, July-September.*

*Bakker, E., & de Graaf, B. (2011). Preventing lone wolf terrorism: Some ct approaches addressed. Perspectives on Terrorism, 5 (5-6), 43-50.*

*Behr, VB, Reding, A., Edwards, C., & Gribbon, L. (2013). Radicalisation in the digital era. The use of the Internet in 15 cases of terrorism and extremism. RAND.*

*Bott, C., Dickens, R., Moffitt, J., Smith, E., Rowley, T., Lark, R., & Thompson, G. (2009). The Internet as a terrorist tool for recruitment and radicalization of youth. Washington, D.C: U.S. Department of Homeland Security.*

*Chris, J. (2010). "Lone wolf-The threat from independent jihadists," Wikileaks.org.*

*Crenshaw, M. (1985). An organizational approach to the analysis of political terrorism. Orbis, 29(3), 465-89.*

*Dodds, P.S., Watt, D.J., & Sabel, C.F. (2003). Information exchange and the robustness of organizational networks. PNAS, 100(21), 12516-12521.*

*Gilsinan, K. (2015). ISIS and the Internet radicalization trope. The Atlantic. 8, December. Diunduh dari http://www.theatlantic.com/international/archive/2015/12/isis-Internet-radicalization/419148/*

*Hoffman, B. (2006). The use of the Internet by Islamic extremists. RAND Cooperation.*

*Horgan, J. (2008). From profiles to pathways and roots to routes: Perspectives from psychology on radicalization into terrorism. Annals of the American Academy of Political and Social Science, 618, 80-94.*

*IPAC. (2015). Online activism and social media usage among Indonesian extremists.*

*Jasparro, C. (2010). Lone wolf: The threat from independent jihadists. Naval War College.*

*Jost, J.T., Glaser, J., Kruglanski, A.W. & Sulloway, F.J. (2003). Political conservatism as motivated social cognition. Psychological Bulletin, 129, 339-375.*

*Kohler, D. (2015). The radical online: Individual radicalization processes and the role of the Internet. Journal for Deradicalization. Winter 2014/15. (1).*

*Kruglanski, A.W. (2001). Motivation and social cognition: Enemies or a love story? International Journal of Psychology and Psychological Therapy, 1(1), 33-45.*

*McCarrthy, A.C. (2014). Lone wolf canard. National Review. Read more at: http://www. nationalreview.com/article/391137/lone-wolf-canard-andrew-c-mccarthy*

*McCauley, C., & Moskalenko, S. (2010). Individual and group mechanism of radicalization. Dalam L. Fenstermacher, L.Ch. Kuznar, T. Rieger, & A. Speckhard (Eds), Protecting the homeland from international and domestic terrorism threat: Current multi-disciplinary persepctives on root causes, the role of ideology, and programs for counter-radicalization and disengagement (pp. 82 -91). Bryn Mawr College.*

*Milla, N.M., Faturochman, & Ancok, D. (2013). The impact of leader–follower interactions on the radicalization of terrorists: A case study of the Bali bombers. Asian Journal of Social Psychology, 16, 92–100.*

*Nesser, P. (2004). Jihad in Europe. Exploring the motivations for Salafi-Jihadi terrorism in Europe post-millennium. Oslo: Department of Political Science, University of Oslo.*

*Pantucci, P. (2011). A typology of lone wolves: Preliminary analysis of lone Islamist terrorists. London: ICSR.*

*Postmes, T., & Brunsting, S. (2002). Action in the age of the Internet. Social Science Computer Review, 20(3), 290-301.*

*Sageman, M. (2004). Understanding terror networks. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.*

*Sageman, M. (2007). Leaderless Jihad. Terror networks in the twenty-first century. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.*

*Silber, M. D. & Bhatt, A. (2007). Radicalization in the West: The homegrown threat. NYPD Intelligence Division.*

*Slootman, M., & Tillie, J. (2006). Processes of radicalization. Why some Amsterdam Muslims become radicals. Amsterdam: Institute for Migrations and Ethnic Studies. Universtiy of Amsterdam.*

*Spaaij, R. (2010). The enigma of lone wolf terrorism: An assessment. Studies in Conflict & Terrorism. 33(9), 854–870.*

*Teich, S. (2013). Trends and developments in lone wolf terrorism in the western world: An Analysis of terrorist attacks and attempted attacks by Islamic extremists. ICT.*

*Thompson, R.L. (2011). Radicalization and the use of social media. RAND Cooperation.*

*Vidino, L., & Hughe, S. (2015). ISIS in America: From Retweet to Raqqa. Washington D.C: Program on Extrimism George Washington University.*

*Wiktorowicz, Q. (Ed.). (2004). Islamic activism. A social movement theory approach. Bloomington, IN: Indiana Universtiy Press.*

**Mirra Noor Milla. "Online Radicalization of Terrorist Groups in Indonesia."**

*An effective use of the Internet by terrorist groups makes the process of online radicalization may occur. Online radicalization is basically a gradual radicalization process that uses online media other than the media face to face directly. Radicalization through the Internet in Indonesia has not fully replaced the face-to-face radicalization. In the online radicalization, the Internet serves as venue for the radicalization process and as accellerant for collective action.The characteristics of the Internet that are relevant in this case are freedom and anonymity. Through online discussions, the candidates feel free to express and to demonstrate their ideological choices without fear of rejection and without engagement in the real political activity. They also feel to be part of the critical mass that will eventually drive to the involvement in collective action. The Internet can also replace the function of the jihad arena as incubator of radicalization. The battlefield of jihad can be conflict zone as well as military training camp or an i'dad activity, which become a meeting point for jihadists from various groups. In this regard, the Internet becomes incubators of radicalization through discussion and propaganda, and becomes the jihad arena through the provision of repetitive training and a combat experience. The Internet can change the mechanism of communication in the process of radicalization, but it does not change the basic pattern of the radicalization process and its stages, namely pre-radicalization, self-identification, indoctrination and commitment, and jihadisation.*

# 12
# *Cyberloafing* di Tempat Kerja: Merugikan atau Menguntungkan?

Seger Handoyo

Berdasarkan laporan *Social Media Agency, We Are Social* (2016), saat ini pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 88 juta orang dari 259 juta penduduk. Internet sudah menjadi bagian hidup sehari-hari sebagian penduduk Indonesia. Bahkan ketika harus memilih antara aliran air Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) mati seharian dan aliran listrik Perusahaan Listrik Negara (PLN) mati setengah hari dengan akibat tidak dapat melakukan akses internet, beberapa orang ternyata memilih yang pertama. Pada banyak perusahaan, ketika listrik mati sebagian besar aktivitas karyawan terganggu karena pekerjaannya sudah sangat tergantung pada ketersediaan akses internet. Internet sudah menjadi bagian dari pekerjaan sebagian karyawan di Indonesia. Beberapa tahun belakangan ini perusahaan-perusahaan di Indonesia telah menggunakan internet untuk menggerakkan bisnis mereka. Bahkan universitas-universitas di Indonesia pun sudah berpacu menggunakan sistem informasi berbasis jaringan luas atau internet untuk pengolahan data kemahasiswaan, keuangan, sarana prasarana, serta untuk kepentingan pembelajaran.

Tentu saja sudah diketahui bahwa internet memberikan dampak positif bagi perusahaan berupa peningkatan efektivitas dan efisiensi organisasi dengan berbagai cara. *Pertama,* internet mempermudah

komunikasi yang dapat meningkatkan kualitas koordinasi. Koordinasi merupakan kekuatan tersembunyi yang mengikat seluruh fungsi manajemen. Peningkatan kualitas koordinasi dengan demikian akan meningkatkan kualitas fungsi-fungsi manajemen mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, sampai pengendalian. Peningkatan kualitas fungsi manajemen akan meningkatkan kemampuan organisasi untuk bekerja secara efektif dan efisien. *Kedua,* internet meningkatkan efektivitas dan efisiensi organisasi melalui peluang tersedianya berbagai sistem informasi, seperti sistem informasi keuangan, sistem informasi sumber daya manusia, sistem informasi sarana dan prasarana dan berbagai sistem informasi lainnya. Ketersediaan sistem informasi ini memungkinkan data diolah secara lebih mudah, lebih cepat, serta dikomunikasikan secara lebih cepat dan lebih luas. Kemudahan dan kecepatan pengolahan data telah meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses-proses kerja yang terkait dengan data tersebut. Jadi internet merupakan alat sangat ampuh yang telah mengubah cara orang bekerja. Berbagai penelitian telah membuktikan dampak positif internet terhadap perusahaan. Anandarajan, Simmers, dan Igbaria (2000) menunjukkan bahwa internet dapat mengurangi biaya serta mempromosikan produk dan jasa dengan cara yang jauh lebih efisien. Lim (2002) juga mencatat bahwa internet dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja bisnis.

Selain memberikan dampak positif, kemudahan akses internet juga memberikan dampak negatif terhadap organisasi. Salah satu persoalan penting terkait dampak negatif internet di tempat kerja adalah *cyberloafing* atau yang oleh Whitty dan Carr (2006) disebut *cyberslacking.* Gejala *loafing* yaitu perilaku menghindari tugas atau melalaikan pekerjaan oleh karyawan telah muncul sejak lama. Bentuknya meliputi antara lain menelpon untuk urusan pribadi, pergi keluar ruangan untuk merokok di jam kerja, pergi ke toilet berlama-lama, atau menggunakan waktu makan siang melebihi jam istirahat. Perkembangan internet memunculkan perilaku lain dengan niat yang sama yang disebut *cyberloafing.*

## *Cyberloafing* di Tempat Kerja

Di Amerika istilah *cyberloafing* mulai marak dipergunakan pada pertengahan dasawarsa sembilan puluhan (Maxwell, 2013). Secara harfiah, kata *loafing* berarti tindakan menghabiskan waktu untuk menghindari pekerjaan. Berarti secara umum *cyberloafing* adalah tindakan menghabiskan waktu untuk menghindari pekerjaan dengan cara yang berhubungan dengan internet. Secara khusus, *cyberloafing* didefinisikan sebagai tindakan sengaja karyawan menggunakan akses internet perusahaan selama jam kerja untuk mengakses situs serta menerima dan mengirimkan surat elektronik dengan tujuan yang tidak berhubungan dengan pekerjaan (Lim, Teo, & Loo, 2002). Garret dan Danziger (2008) memberikan definisi yang lebih ringkas, yaitu penggunaan pribadi yang tidak sah atas akses internet yang diberikan perusahaan selama jam kerja.

Bock dan Ho (2009) menggunakan istilah *Non-Work Related Computing* (NWRC) untuk menjelaskan penggunaan internet selama jam kerja untuk kepentingan pribadi. Mereka membedakan kegiatan NWRC menjadi dua, yaitu *junk computing* dan *cyberloafing*. *Junk computing* adalah penggunaan sumber daya sistem informasi yang dimiliki oleh organisasi untuk kepentingan pribadi, tidak berhubungan secara langsung dengan kepentingan organisasi. Sedangkan *cyberloafing* mengikuti definisi Blanchard dan Henle (2008) adalah penggunaan email dan internet yang diberikan oleh perusahaan secara sengaja untuk hal yang tidak berhubungan dengan pekerjaan sambil bekerja. *Junk computing* dan *cyberloafing* berkaitan dengan penggunaan sumber daya organisasi untuk kepentingan pribadi. Perbedaannya adalah bahwa *junk computing* memasukkan secara *offline* penggunaan sumber daya organisasi untuk kepentingan pribadi. Sebaliknya *cyberloafing* hanya secara *online*. Istilah lain yang banyak digunakan untuk menjelaskan penggunaan internet yang disediakan oleh organisasi untuk kepentingan pribadi adalah *cyberslacking* dan *Personal Web Use* (PWU). Walaupun berbeda istilah, ketiganya menekankan pada tiga hal, yaitu penggunaan internet secara sengaja, untuk kepentingan pribadi, dan dilakukan selama jam kerja.

Menurut Mahatanankoon, Anandarajan, dan Igbaria (2004), bentuk-bentuk perilaku *cyberloafing* yang umumnya dilakukan oleh karyawan adalah: (1) melakukan pembayaran dan bisnis untuk kepentingan pribadi; (2) mencari dan melihat informasi yang tidak berhubungan dengan pekerjaan; (3) melakukan komunikasi interpersonal yang tidak berhubungan dengan pekerjaan; (4) terlibat dalam permainan interaktif; dan (5) melakukan pengunduhan untuk kepentingan pribadi. Sedangkan bentuk-bentuk perilaku spesifik yang digunakan untuk mengukur perilaku *cyberloafing* meliputi: (1) mengakses situs yang terkait dengan olahraga; (2) mengakses situs yang terkait dengan investasi; (3) mengakses situs yang terkait dengan hiburan; (4) mengakses situs berita umum; (5) mengakses situs yang tidak terkait dengan pekerjaan; (6) mengunduh informasi yang tidak terkait dengan pekerjaan; (7) berbelanja daring untuk kepentingan pribadi; (8) mengakses situs dewasa atau yang menggambarkan perilaku seksual secara vulgar; (9) memeriksa surat elektronik yang tidak terkait dengan pekerjaan; (10) mengirim surat elektronik yang tidak terkait dengan pekerjaan; (11) menerima surat elektronik yang tidak terkait dengan pekerjaan; (12) bermain permainan daring; (13) mengunduh permainan daring; (14) mengobrol dalam ruang obrolan daring; (15) mengobrol melalui *instant messenger*; (16) memposting pesan yang tidak terkait dengan pekerjaan; dan (17) menggunakan internet untuk mendapatkan penghasilan tambahan.

Blanchard dan Henle (2008) menyarankan agar perilaku *cyberloafing* dikategorisasikan menjadi dua, yaitu *cyberloafing* minor dan *cyberloafing* serius. *Cyberloafing* minor adalah perilaku *cyberloafing* yang tidak terlalu merugikan, khususnya karena penggunaan waktu yang tidak lama. Bentuk perilakunya antara lain mengirim atau menerima surat elektronik atau melihat berita utama di koran daring. Sebaliknya, *cyberloafing* serius adalah perilaku *cyberloafing* yang menimbulkan masalah karena penggunaan waktu yang lama, mengurangi produktivitas, dan dapat membuat organisasi terkena persoalan hukum. Bentuk perilakunya antara lain belanja daring, permainan daring, dan mengunduh musik.

Kategorisasi perilaku *cyberloafing* yang lain diajukan oleh Anandarajan, Devine, dan Simmers (2004). Mereka mengkategorisasikannya menjadi tiga kelompok, yaitu *cyberloafing*

mengganggu, seperti melihat situs dewasa dan melakukan permainan daring; *cyberloafing* rekreasional, seperti belanja daring dan berselanjar tanpa tujuan; serta *cyberloafing* pembelajaran pribadi seperti mengunjungi situs kelompok profesional dan mencari berita atau pengetahuan baru.

## Anteseden dan Prediktor *Cyberloafing*

Ada berbagai faktor penyebab perilaku *cyberloafing* yang sudah diteliti atau dilaporkan dalam berbagai literatur. Salah satu faktor yang banyak disebut adalah persepsi ketidakadilan yang dirasakan karyawan (Blau, Yang, & Ward-Cook, 2004). Karyawan cenderung mengkompensasikan ketidakadilan yang dipersepsinya dengan menghindar melakukan pekerjaannya. Salah satu perilaku menghindar yang dipilih karyawan adalah menggunakan internet untuk kepentingan yang tidak terkait dengan pekerjaannya. Semakin besar ketidakadilan dirasakan, maka semakin banyak pula perilaku *cyberloafing* yang akan terjadi.

Sikap kerja karyawan juga ditunjuk sebagai anteseden terhadap *cyberloafing* (Liberman, Seidman, McKenna, & Buffardi, 2011). Mereka meneliti keterlibatan kerja sebagai salah satu konstruk sikap kerja karyawan. Karyawan yang mempunyai tingkat keterlibatan tinggi dengan pekerjaannya akan kurang berperilaku menyimpang dalam kerjanya karena lebih terpaku pada pekerjaan, sehingga tidak lagi mempunyai waktu untuk melakukan perilaku yang tidak berhubungan dengan pekerjaannya. Penelitian empiris telah menunjukkan bahwa karyawan yang bosan dengan pekerjaannya lebih sering berperilaku *cyberloafing* (Eastin, Glynn, & Griffiths, 2007). Ketchen, Craighead, dan Buckley (2008) menemukan bahwa karyawan yang memiliki keterlibatan kerja dan minat yang rendah dengan pekerjaannya lebih sering berperilaku yang tidak terkait dengan pekerjaanya pada jam kerja.

Telah diketahui sejak lama bahwa konteks sosial dari tempat kerja mempunyai pengaruh yang besar terhadap perilaku karyawan, termasuk perilaku antisosial di pekerjaannya (Robinson & O'Leary-Kelly, 1998). Salah satu konteks sosial terhadap tempat kerja adalah budaya organisasi atau norma-norma yang berlaku di organisasi.

Karyawan baru akan belajar norma organisasi dari karyawan lain dan atasannya (Morrison, 1993). Dalam lingkungan kerja yang karyawannya banyak terlibat dengan perilaku *cyberloafing*, hal itu akan mendorong karyawan baru untuk juga berperilaku *cyberloafing*. Blanchard dan Henle (2008) telah membuktikan bahwa norma rekan kerja dan atasan yang mendukung *cyberloafing* berkorelasi positif dengan *cyberloafing*. Dalam penelitian D'Abate (2005), para karyawan menyatakan bahwa mereka terlibat dengan penggunaan internet untuk kepentingan pribadi karena norma budaya organisasi di tempat kerja mereka membolehkan perilaku seperti itu. Faktor inilah yang membuat jumlah karyawan berperilaku *cyberloafing* serta frekuensi penggunaan internet untuk kepentingan pribadi di sebuah organisasi semakin lama semakin banyak. Hasil penelitian Lim dan Teo (2005) menunjukkan, karyawan menyatakan bahwa *cyberloafing* tidak salah karena "semua orang juga melakukannya". Teori belajar sosial dari Bandura dapat dipergunakan untuk menjelaskan fenomena tersebut. Bagi seorang karyawan rekan kerja dan atasan menjadi model peran potensial di organisasi dan *cyberloafing* pun dipelajarinya dengan mengimitasi perilaku yang ia dilihat di lingkungan kerja.

Kebiasaan karyawan untuk menghindar dari pekerjaan dengan cara lain seperti berlama-lama di toilet, membaca koran, dan menggunakan telepon untuk urusan pribadi yang tidak terkait dengan pekerjaan pada jam kerja mempunyai korelasi dengan *cyberloafing*. Blau, Yang dan Ward-Cook (2006) menemukan bahwa karyawan-karyawan yang sering terlambat masuk kerja atau sering membolos terbukti lebih sering berperilaku *cyberloafing*. Selain itu, sikap karyawan sendiri terhadap *cyberloafing* juga mempunyai pengaruh terhadap *cyberloafing*. Karyawan yang mempunyai sikap bahwa *cyberloafing* tidak bermasalah untuk dilakukan akan cenderung lebih terlibat dalam perilaku tersebut dibandingkan mereka yang mempunyai sikap bahwa *cyberloafing* tidak dapat diterima karena menggunakan jam kerja dan peralatan internet milik perusahaan untuk kepentingan pribadi.

Ambiguitas peran dan konflik peran juga dapat menyebabkan karyawan terlibat dalam perilaku *cyberloafing* (Henle & Blanchard, 2008). Kedua persoalan terkait peran ini akan menimbulkan ketidakpastian. Konflik peran menimbulkan ketidakpastian

karena adanya tuntutan dan harapan yang berbeda-beda dan saling berlawanan. Sementara ambiguitas peran menimbulkan ketidakpastian tentang peran apa yang seharusnya dilakukan oleh karyawan. Ketidakpastian ini mengakibatkan perasaan stres pada diri karyawan. Selanjutnya perilaku *cyberloafing* dipilih sebagai upaya karyawan mengatasi stres yang dialaminya.

Faktor lain yang tidak kalah penting dalam mempengaruhi *cyberloafing* adalah *locus of control. Locus of control* didefinisikan sebagai sejauhmana individu meyakini bahwa mereka mempunyai kendali atas situasinya (Rotter, 1996). Orang yang mempunyai *locus of control* eksternal meyakini bahwa kejadian luar lebih mempunyai pengaruh dibandingkan dirinya sendiri. Spector dan Fox (2002) menyatakan bahwa orang yang mempunyai *locus of control* eksternal lebih mungkin untuk melakukan perilaku kerja tidak produktif, termasuk perilaku *cyberloafing*. Levenson (1974) menemukan dua jenis keyakinan yang ada dalam *locus of control* eksternal, yaitu keyakinan bahwa orang lain lebih punya kuasa dan keyakinan akan takdir. Hasil penelitian Blanchard dan Henle (2008) memperkuat temuan Spector dan Fox. Secara lebih detil mereka menemukan bahwa karyawan yang melakukan *cyberloafing* baik minor maupun serius tidak berfikir bahwa orang lain yang menjadi atasan akan menangkap perilaku mereka yang tidak tepat itu. Mereka percaya bahwa bila mereka tertangkap, hal itu adalah persoalan ketidakberuntungan semata.

Kepribadian juga mempunyai korelasi dengan *cyberloafing*. Jia, Jia, dan Karau (2016) meneliti hubungan antara sifat *conscientiousness*, stabilitas emosi, *agreeableness*, ekstroversi, dan keterbukaan terhadap pengalaman dengan *cyberloafing*. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa ekstroversi berkorelasi secara positif dengan *cyberloafing*; *conscientiousness,* stabilitas emosi, dan keterbukaan terhadap pengalaman berkorelasi negatif; sedangkan *agreeableness* tidak mempunyai korelasi dengan *cyberloafing*.

Selain faktor-faktor tersebut di atas, dengan menyandarkan pada literatur tentang perilaku menyimpang Liberman *et al.* (2011) menyimpulkan bahwa karakteristik desain organisasi mempunyai pengaruh terhadap *cyberloafing*. Organisasi dengan struktur non-birokratis membuat lebih rendah kemungkinan terjadinya perilaku menyimpang karena organisasi seperti itu mengembangkan

komunikasi terbuka diantara karyawan. Desain kantor yang terbuka sehingga perilaku karyawan lebih terlihat oleh atasan juga mengurangi kemungkinan perilaku *cyberloafing*.

Perbedaan jenis kelamin juga mempengaruhi perilaku *cyberloafing*. Pria dan wanita mempunyai pandangan yang berbeda tentang *cyberloafing*. Lim dan Chen (2009) menemukan bahwa karyawan pria sering melakukan perilaku *cyberloafing* dan merasa bahwa hal itu mempermudah pekerjaan mereka. Sebaliknya, karyawan wanita menyatakan bahwa mereka tidak sering melakukan perilaku *cyberloafing* dan menilai bahwa perilaku itu mengganggu proses kerja mereka. Pekerja pria berperilaku seperti itu karena pria memang cenderung lebih percaya diri dalam penggunaan internet dan menggunakannya untuk tujuan hiburan. Sebaliknya, wanita kurang percaya diri dan mempunyai sikap negatif terhadap penggunaan internet. Penelitian Jia, Jia, dan Karau (2016) juga menemukan bahwa karyawan pria dan muda cenderung lebih berperilaku *cyberloafing*.

## Merugikan atau Menguntungkan?

Banyak peneliti memasukkan *cyberloafing* dalam kategori perilaku menyimpang atau perilaku tidak produktif (Dalal, 2005). Para peneliti tersebut menilai bahwa *cyberloafing* merupakan perilaku buruk dan tidak tepat dilakukan di tempat kerja. Perilaku menyimpang dapat didefinisikan sebagai perilaku yang menyimpang dari norma suatu kelompok yang menjadi referensinya (Warren, 2003). Manajer yang mengadopsi pemikiran ini akan membuat aturan tegas bahwa karyawan seharusnya tidak pernah menggunakan internet untuk kepentingan pribadi pada saat bekerja. Oleh Anandarajan dan Simmers (2005) manajer tipe itu disebut sebagai *cyber-bureaucrats* atau birokrat-maya.

Manajer tipe birokrat maya percaya bahwa *cyberloafing* merupakan sebuah bentuk perilaku kerja tidak produktif. Perilaku tidak produktif dalam bentuk *cyberloafing* ini sangat tidak kentara karena seorang karyawan dapat melakukannya kendati terlihat seperti sedang tekun melakukan pekerjaannya. Perilaku *cyberloafing* dapat dilakukan kapan saja, tidak perlu meninggalkan tempat kerja, bahkan juga tidak perlu menunggu bos sedang tidak ada di tempat. Askew (2012)

menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan bentuk perilaku menarik diri. Perilaku menarik diri didefinisikan sebagai perilaku membatasi waktu kerja kurang dari yang diharapkan oleh organisasi (Spector & Fox, 2002). Tentu saja akibatnya adalah penurunan produktivitas.

Di Amerika Serikat kerugian berupa kehilangan produktivitas akibat perilaku tidak produktif dalam bentuk *cyberloafing* diestimasi senilai 54 sampai 85 juta dolar Amerika (Jia, Jia, & Karau, 2016). Dalam studinya di United Kingdom, Taylor (2007) mencatat kerugian yang lebih besar akibat *cyberloafing*, yaitu sekitar 600 juta dolar Amerika per tahun. Menurut penelitian Lim dan Teo (2005), karyawan kehilangan 30%-40% produktivitas karena mengakses internet untuk kepentingan pribadi. Kerugian lainnya meliputi kehilangan *bandwidth*, terpapar virus komputer, bahkan juga kemungkinan tanggungjawab legal yang harus dipikul oleh perusahaan tempat karyawan bekerja.

Di pihak lain ada beberapa peneliti menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan tindakan yang diperlukan untuk mengurangi kebosanan kerja bahkan dapat mendorong kreativitas, fleksibilitas, persahabatan dan saling percaya antar karyawan ketika melakukan kegiatan bersama, serta mendorong terciptanya lingkungan pembelajaran (Greenfield & Davis, 2002). Beberapa penelitian lain lagi menyimpulkan bahwa *cyberloafing* dapat memberikan sebuah periode pendek untuk beristirahat, terbebas dari kesulitan atau ketidaksenangan, dan meningkatkan produktivitas (Block, 2001). Manajer yang mengambil sikap ini umumnya akan menjadi seorang *cyber-humanist* atau humanis-maya yang percaya bahwa penggunaan internet untuk kepentingan pribadi dapat menyeimbangkan kehidupan karyawan.

Karyawan yang berada dalam situasi tuntutan pekerjaan yang tinggi memerlukan pemulihan untuk mencegah kelelahan (Bakker, Demerouti, & Verbeke, 2004). *Cyberloafing* bisa berperan dalam proses pemulihan ini dan dapat memiliki efek positif pada kesejahteraan karyawan (Oravec, 2002). Dalam hal ini *cyberloafing* dapat berfungsi sebagai sejenis waktu istirahat pendek untuk memutus sementara pekerjaan yang memberikan tekanan psikologis. Anandarajan dan Simmers (2005) menyebut *cyberloafing* berfungsi sebagai "*an office toy*" untuk mengurangi stres kerja dan membangkitkan kreativitas. Karyawan yang mengalihkan secara singkat pikirannya ke hal lain selain pekerjaan yang sedang dikerjakannya akan mendapatkan efek

positif, seperti menghilangkan kebosanan, kelelahan, dan stres. Selain itu, pengalihan singkat itu juga dapat meningkatkan kreativitas dan kesejahteraan, memperbaiki *mood*, serta pada akhirnya membuat karyawan secara keseluruhan menjadi bahagia (Vitak, Crouse, & LaRose, 2011). Hasil penelitian Stanton (2002) menunjukkan bahwa orang-orang yang sering menggunakan internet untuk kepentingan pribadi memiliki kepuasan kerja yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang jarang atau tidak pernah menggunakannya.

Penelitian yang dilakukan Lim dan Chen (2009) memperkuat pendapat bahwa *cyberloafing* dapat berdampak positif bagi individu, namun sekaligus menunjukkan bahwa kegiatan *cyberloafing* yang berbeda dapat memberikan pengaruh yang berbeda pula terhadap perasaan karyawan. Kegiatan mengakses situs memang memberikan perasaan positif, namun kegiatan membuka surat elektronik pribadi ternyata memberikan perasaan negatif. Melakukan akses situs memberikan pelarian sementara dari stres kerja. Pelarian sementara ini menjadi sarana bagi karyawan untuk mengisi kembali energinya, dan dalam proses pengisian kembali itu mereka merasakan afeksi positif. Afeksi positif ini selanjutnya memberikan sumber daya yang diperlukan untuk kembali menyelesaikan pekerjaannya. Sebaliknya, membuka surat elektronik merupakan tugas kognitif. Karyawan membutuhkan sumber daya psikologis untuk membaca dan membalas pesan di surat elektronik. Hal itu mempengaruhi berkurangnya sumber daya psikologis yang seharusnya dipergunakan untuk menyelesaikan pekerjaannya. Alhasil muncullah afeksi negatif.

## Mengelola Internet di Tempat Kerja

Keberadaan kebijakan formal dan sanksi terhadap *cyberloafing* dari pihak organisasi seharusnya mengurangi perilaku *cyberloafing* di kalangan karyawan (Jia, Jia, & Karau, 2016). Anandarajan, Devine, dan Simmers (2004) menyatakan bahwa kebijakan dan monitoring terhadap perilaku karyawan termasuk penggunaan internet akan mendorong tingkat kebebasan karyawan serta meminimalkan resiko biaya dan resiko lainnya bagi organisasi. Namun kebijakan yang diambil harus mempertimbangkan berbagai aspek agar menjadi kebijakan yang efektif seperti itu.

Kebijakan tanpa toleransi, yaitu kebijakan organisasi yang tidak membolehkan sama sekali melakukan akses internet bagi kepentingan yang tidak terkait dengan pekerjaan seringkali malah membuat karyawan teralienasi, mengurangi kepuasan kerja dan tidak memberikan nafas untuk kreativitas (Block, 2001; Greengard, 2002). Kebijakan seperti ini akan membangkitkan saling tidak percaya antara manajemen dan karyawan. Sebaliknya, kebijakan yang terlalu longgar dengan membolehkan karyawan melakukan apa pun dapat menimbulkan dampak pelanggaran hukum serta mengurangi produktivitas bagi organisasi (Mirchandani & Motwani, 2003).

Organisasi perlu mengambil kebijakan yang tepat untuk menjaga agar *cyberloafing* serius tidak terjadi, namun tetap memberikan kelonggaran bagi beberapa bentuk perilaku *cyberloafing* minor yang dapat mengurangi stres, menyeimbangkan kehidupan kerja dan keluarga, memunculkan gagasan kreatif, membangun jaringan, dan sebagainya. Blanchard dan Henle (2008) menyarankan agar organisasi mengambil kebijakan sesuai kondisi masing-masing dan menentukan bentuk *cyberloafing* yang diijinkan dan yang dilarang.

Blanchard dan Henle (2008) menyatakan bahwa mengeluarkan kebijakan berupa pelarangan dan pemberian sanksi terhadap *cyberloafing* dapat tidak mempengaruhi perilaku *cyberloafing* karena karyawan berfikir bahwa perilaku mereka tidak mudah diketahui dan seandainya tertangkap oleh atasan hal itu adalah persoalan nasib semata. Untuk itu, selain mengembangkan dan mensosialisasikan kebijakan tentang penggunaan internet, organisasi juga perlu mengimplementasikan mekanisme penegakan kebijakan tersebut, misal pemanfaatan *software* pemantau yang dapat melacak penggunaan internet dan surat elektronik oleh karyawan serta menentukan jenis penggunaan mana yang tidak tepat. Aktivitas pemantauan ini akan efektif jika diikuti dengan tindakan pendisiplinan khususnya terhadap *cyberloafing* serius untuk memberikan penegasan bahwa tindakan tersebut tidak tepat.

Monitoring yang sangat ketat terhadap penggunaan internet di satu sisi dapat mengurangi penggunaan internet untuk keperluan pribadi namun di sisi lain juga dapat mengurangi tingkat kepuasan kerja karyawan (Urbaczewski & Jessup, 2002). Monitoring yang sangat ketat diikuti dengan pemberian sanksi disiplin yang sangat berat akan

meningkatkan ketakutan pada karyawan. Ketakutan mendapatkan hukuman dapat mengakibatkan perasaan tidak percaya terhadap manajemen atau atasan apabila pemberian hukuman dinilai tidak adil (DeLara, 2007). Dengan demikian, menjadi sangat penting untuk mengembangkan sebuah sistem monitoring dan pendisiplinan yang tepat dan dinilai adil oleh karyawan agar sistem tersebut efektif.

## Penutup

Penggunaan internet di perusahaan dan berbagai organisasi lainnya di Indonesia semakin besar. Oleh karenanya, keberadaan jaringan internet di suatu organisasi sudah menjadi hal biasa bahkan menjadi kebutuhan utama. Perilaku karyawan dalam menggunakan internet yang disediakan oleh organisasi dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu penggunaan internet untuk kepentingan pekerjaan dan penggunaan internet untuk kepentingan pribadi yang tidak terkait dengan pekerjaan. Penggunaan akses internet perusahaan pada kategori kedua inilah yang disebut dengan perilaku *cyberloafing*.

Banyak faktor yang menjadi penyebab perilaku *cyberloafing*, meliputi faktor pribadi individu serta faktor yang berasal dari pekerjaan dan organisasi. Faktor individu yang banyak diteliti meliputi *locus of control*, kepribadian, keterlibatan kerja, serta sikap terhadap *cyberloafing*. Selain itu juga terdapat perbedaan perilaku *cyberloafing* antara pria dan wanita. Faktor yang berasal dari pekerjaan meliputi konflik peran dan ambiguitas peran. Sedangkan faktor yang berasal dari organisasi meliputi ketidakadilan organisasi yang dipersepsikan oleh karyawan, budaya organisasi, dan desain organisasi.

Berdasarkan hasil penelitian terkini, *cyberloafing* selain memberikan dampak negatif terhadap organisasi juga mempunyai dampak positif bagi baik individu maupun organisasi. Oleh karena itu, organisasi perlu membuat kebijakan penggunaan internet di tempat kerja yang tepat, mensosialisasikannya dan menerapkan mekanisme monitoring dan penegakan kebijakan agar dampak negatifnya dapat diminimalisir, dan pada saat yang sama dampak positifnya dapat dinikmati oleh karyawan sebagai individu dan organisasi secara keseluruhan.

## Daftar Acuan

*Anandarajan, M., & Simmers, C.A. (2005). Developing human capital through personal web use in the workplace: Mapping employee perceptions. Communication of the Association for Information System, 15, 776-791.*

*Anandarajan, M., Devine, P., & Simmers, C. (2004). A multidimensional scaling approach to personal web usage in the workplace. Dalam M. Anandarajan & C. Simmers (Eds.), Personal web usage in the workplace: A guide to effective human resource management. Hershey, PA: Information Science Publishing.*

*Anandarajan, M., Simmers, C.A., & Igbaria, M. (2000). An exploratory investigation of the antecedents and impact of internet usage: An individual perspective. Behavior & Information Technology, 19, 69-85.*

*Askew, K.L. (2012). The relationship between cyberloafing and task performance and an examination of the theory of planned behavior as a model of cyberloafing. (Unpublished doctoral dissertation). University of South Florida.*

*Bakker, A.B., Demerouti, E. & Verbeke, W. (2004). Using the job demands-resources model to predict burnout and performance. Human Resource Management, 43, 83-104.*

*Blanchard, A.L., & Henle, C.A. (2008). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. Computers in Human Behavior, 24, 1067–1084.*

*Blau, G., Yang, Y., & Ward-Cook, K. (2004). Testing a measure of cyberloafing. Journal of Allied Health, 35(1), 9-17.*

*Block, W. (2001). Cyberslacking, business ethics and managerial economics. Journal of Business Ethics, 33, 225–231.*

*Bock, G., & Ho, S.L. (2009). Non-work related computing (NWRC). Communications of the ACM, 52(4), 124-128.*

*D'Abate, C.P. (2005). Working hard or hardly working: A study of individuals engaging personal business on the job. Human Relations, 58, 109-1032.*

*Dalal, R.S. (2005). A meta-analysis of the relationship between organizational citizenship behavior and counterproductive work behavior. Journal of Applied Psychology, 90, 1241–1255.*

*deLara, P.Z.M. (2007). Relationship between organizational justice and cyberloafing in the workplace: Has 'anomia' a say in the matter? CyberPsychology & Behavior, 10(3), 464-470.*

*Eastin, M.S., Glynn, C J., & Griffiths, R.P. (2007). Psychology of communication technology use in the workplace. CyberPsychology & Behavior, 10, 436–443.*

*Garrett, R.K., & Danziger, J.N. (2008). On cyberslacking: Workplace status and personal Internet use at work. CyberPsychology & Behavior, 11(3), 287-292.*

*Greenfield, D.N., & Davis, R.A. (2002). Lost in cyberspace: The web @ work. CyberPsychology and Behavior, 5, 347–353.*

*Greengard, S. (2002, December). The high cost of cyberslacking. Workforce, 12, 22–24.*

*Henle, C.A., & Blanchard, A.L. (2008). The interaction of work stressors and organizational sanctions on cyberloafing. Journal of Managerial Issues, 20(3), 383–400.*

*Jia, H., Jia, R., & Karau, S. (2016). Cyberloafing and personality: The impact of the big five traits and workplace situational factors. Journal of Leadership & Organizational Studies 20 (3), 358-365.*

*Levenson, H. (1974). Activism and powerful others: Distinctions within the concept of internal-external control. Journal of Personality Assessment, 38(4), 377-383.*

*Liberman, B., Seidman, G., McKenna, K.Y.A., & Buffardi, L.E. (2011). Employee job attitudes and organizational characteristics as predictors of cyberloafing. Computers in Human Behavior, 27, 2192–2199.*

*Lim, V.K.G. (2002). The IT way of loafing on the job: Cyberloafing, neutralizing and organizational justice. Journal of Organizational Behavior, 23, 675–694.*

*Lim, V.K.G., & Teo, T.S.H. (2005). Prevalence, perceived seriousness, justification and regulation of cyberloafing in Singapore: An exploratory study. Information and Management, 42, 1081–1093.*

*Lim, V.K.G., Teo, T.S.H., & Loo, G.L. (2002). How do I loaf here? Let me count the ways. Communications of the ACM, 45, 66–70.*

*Lim, V.K.G., & Chen, D,J,Q. (2009). Cyberloafing at the workplace: Gain or drain on work? Behavior & Information Technology, 25(1), 1-11.*

*Mahatanankoon, P., Anandarajan, M., & Igbaria, M. (2004). Development of a measure of personal web usage in the workplace. CyberPsychology & Behavior, 7(1), 93-104.*

*Maxwell, K. (2013). Macmillan dictionary, BuzzWord: Cyberloafing. Diakses pada tanggal 15 Mei 2016 dari www. macmillandictionary.com/ buzzword/ entries/ cyberloafing. html*

*Mirchandani, D., & Motwani, J. (2003). Reducing internet abuse in the workplace. SAM Advanced Management Journal, 68, 22–55.*

*Morrison, E.W. (1993). Longitudinal study of the effects of information seeking on newcomer socialization. Journal of Applied Psychology, 78, 173–183.*

*Oravec, J.A. (2002). Constructive approaches to internet recreation in the workplace. Communications of the ACM, 45, 60–63.*

*Robinson, S.L., & O'Leary-Kelly, A.M. (1998). Monkey see, monkey do: The influence of work groups on the antisocial behavior of employees. Academy of Management Journal, 41, 658-672.*

*Rotter, J.B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. Psychological Monograph, 80(1), Whole No. 609.*

*Spector, P.E., & Fox, S.A. (2002). An emotion-centered model of voluntary work behavior: Some parallels between counterproductive work behavior and organizational citizenship behavior. Human Resource Management Review, 12, 269–272.*

*Stanton, J.M. (2002). Company profile of the frequent internet user. Communications of the ACM, 45(1), 55–59.*

*Taylor, A. (2007, January 4). Gambling at work "costs employers £300M a year." Financial Times.*

*Urbaczewski, A. & Jessup, L.M. (2002). Does electronic monitoring of employee internet usage work? Magazine Communications of the ACM, 45(1), 80-83.*

*Vitak, J., Crouse, J., & LaRose, R. (2011). Personal internet use at work: Understanding cyberslacking. Computers in Human Behavior, 27, 1751-1759.*

*Warren, D.E. (2003). Constructive and destructive deviance in organizations. Academy of Management Review, 28(4), 622-632.*

*Whitty, M.T., & Carr, A.N. (2006). New rules in workplace: Applying object-relations theory to explain problem internet and email behavior in the workplace: Computers in Human Behavior, 22, 235-250.*

**Seger Handoyo. “Cyberloafing in the Workplace: Harmful or Beneficial?“**

*In Indonesia today the number of internet users has reached more than 88 million of the 259 million of the Indonesian population. The Indonesian companies have also been using the internet to boost their business. Employees’ behavior with regard to internet usage can be categorized into two categories, namely that for work related purposes and that for personal non-work related purposes. The use of the company’s internet access for non-work related purposes is called cyberloafing or cyberslacking including among others playing games online and using the internet to earn an extra income. Personal factors that cause cyberloafing include locus of control, personality, work engagement, attitudes toward cyberloafing, and gender, while those derived from work and the organization include role conflict and role ambiguity as well as perceived organizational justice, organizational culture, and organizational design. Cyberloafing has both negative and positive impacts for both the individual workers and the organizations. An appropriate internet use policy in the workplace should be implemented to minimize its negative impacts including reduced productivity and violations of the law as well as to boost its positive impacts including reducing stress, balancing work life and family, growing creative ideas, building networks which are beneficial for both the individual employees and the organization as a whole.*

# 13
# Fenomena Kekinian dan Potensi Masalah Kejiwaan

Josephine Maria Julianti Ratna

> "Wah, sudah ngga ngikutin perkembangan anak muda jaman sekarang!"; "Kenapa sih kalian memanggil orang lain yang tidak kalian kenal dengan bro, sist, gan, min?"; "Dasar katrok, ketinggalan jaman, kuno, githu aja bingung, mbah Google aja kalee?"

Kalimat di atas, terasa begitu berbeda dengan pembicaraan yang biasa didengar sepuluh sampai dua puluh tahunan yang lalu. Terlalu banyak "bahasa planet" dan istilah asing yang begitu aneh di telinga kita tetapi para generasi muda atau mereka yang masuk dalam kategori gaul begitu mudah meniru dan menikmatinya. Tak heran hal ini semakin merenggangkan jarak antar generasi yang sudah tercipta di era digital ini. Kekinian yang membawa manfaat dalam begitu banyak hal ternyata memunculkan paradox 'semakin banyak tahu semakin merasa tidak punya apa-apa' serta berbagai keresahan baru yang sedemikian kuat menyeret manusia masa kini secara sadar masuk dalam ketidakberdayaan.

## Teknologi Informasi demi Komunikasi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) versi *online*, kata teknologi berarti metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, ilmu pengetahuan terapan dan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan

hidup manusia (Setiawan, 2012). Penggunaan teknologi tidak lagi merupakan pilihan tetapi seolah merupakan keharusan dan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Ketenangan hidup nampaknya akan selalu dipengaruhi oleh cara individu 'mengijinkan' teknologi masuk dan merajai pilihan gaya hidupnya.

Memiliki peralatan komunikasi dan/atau menyiapkan sarana untuk berkomunikasi cepat saat ini sudah dianggap keharusan untuk '*survive*'. Memiliki satu nomor telepon tidaklah cukup sehingga di kota-kota besar pada umumnya individu memiliki beberapa jalur komunikasi individual. Selain nomor telepon rumah orang juga memiliki nomor telepon genggam, alamat *e-mail* (surat elektronik) untuk berbagai kepentingan, memiliki berbagai akun di media sosial (*Facebook, Path, Instagram, Twitter, LinkedIn, Hi5*), dapat dihubungi melalui berbagai pilihan *Instant Text/Video Messaging* (*LINE, Whatsapp, We Chat, Chat On, Skype, Facetime, BBM, Kakao, Google talk, Google+*) dan masih banyak fitur lain yang memungkinkannya memilih jalur komunikasi utama dan sekundernya.

Bagaimana dampak teknologi dalam proses komunikasi? Adanya teknologi telah mengubah model interaksi dan komunikasi antar individu. Penggunaan jaringan sosial dan pengenalan fitur yang bersahabat memungkinkan komunikasi yang cepat, mudah dan murah hanya menggunakan suatu alat multifungsi yang kian hari dilengkapi dengan teknologi canggih dalam genggaman, yang dikenal dengan *smartphone*. Memilih *smartphone* yang benar-benar *smart* dan sesuai dengan kebutuhan individu merupakan bagian dari kekinian. Melalui teknologi internet, dunia yang luas tidak lagi berbatas. Satu sentuhan jari di layar *smartphone* membuka segala kemungkinan, menawarkan kemudahan, memuaskan kebutuhan akan pengetahuan dan sebut saja segalanya telah tersedia (Ramey, 2013). Mencari informasi di halaman kuning (*Yellow Pages*) merupakan kebodohan dan sudah lama ditinggalkan.

Penggunaan teknologi yang benar memberikan banyak manfaat dan kemudahan. Bagi orang tua, teknologi memberi manfaat antara lain memungkinkan mereka mengetahui keadaan anggota keluarganya dimanapun mereka berada. Mereka juga akan lebih cepat bertindak dalam keadaan tertentu termasuk memberikan informasi keberadaan, misalnya melalui analisa tempat dan jalan menuju tempat tertentu

melalui fasilitas GPS *tracking* atau menggunakan peta elektronik yang ditawarkan oleh berbagai bidang. Bagi anak, sekolah menjadi lebih menyenangkan karena sarana belajar dilengkapi dengan teknologi yang diharapkan mendorong proses belajar mengajar jadi menyenangkan.

Banyak individu, terutama generasi yang berusia 60 tahun ke atas, merasa gamang bila harus terus *up-to-date* dengan teknologi yang ada. Mereka memilih *platform* secukupnya yang bisa membuat mereka terhubung dengan orang lain dan terkadang menjadi cemas bila diharuskan berubah karena tuntutan. Namun tidak sedikit pula generasi berusia di atas 60 tahun yang terus mengikuti perkembangan teknologi dan selalu siap berubah demi ukuran keuntungan tertentu. Teknologi merupakan bagian dari kekinian dan secara signifikan sangat mempengaruhi terbentuknya perilaku khas akibat penggunaannya untuk berbagai kebutuhan.

## Kekinian dan Perubahan Perilaku

Dari kata dasar 'kini', kekinian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti keadaan kini atau sekarang. Keadaan kini memiliki sinonim sekarang, saat ini, waktu ini, dan masa ini (Setiawan, 2002). Hal ini merambah lebih jauh pada kekinian dalam berbagai hal, antara lain cara berbahasa, bersosialisasi, penampilan, dan utamanya tidak boleh ketinggalan dalam segala hal. Mereka yang berada di luar kekinian dianggap tidak atau kurang gaul, aneh, malas, kurang peduli atau tidak mau beradaptasi. Mereka ini kemudian menganggap generasi kekinian penuh dengan individu aneh yang semaunya sendiri, tidak sopan, tidak produktif dan sarat dengan kecanduan akan *gadget* dan teknologi, generasi *instant* yang tidak tangguh serta mudah terpengaruh.

Terlepas dari banyaknya diskusi, seminar, pelatihan dan lain-lain tentang keprihatinan terhadap kaum muda masa kini, generasi muda kekinian memilih untuk eksis dan diterima oleh *in-group* nya. Sementara itu generasi yang memilih untuk tidak terseret arus kekinian akan berperan sebagai penegak aturan dan moral. Mereka yang berhasil ikut 'berlari' bersama kekinian (terlebih yang memang beda usia cukup besar) pantas diacungi jempol, diakui keberadaannya

walaupun sesungguhnya merasa lelah berpacu dengan waktu demi tidak dianggap *jadul* (jaman dahulu/kuno) atau *gaptek* (gagap teknologi).

Apakah perlu memusuhi kekinian? Ingat peribahasa “Masuk kandang kambing mengembik, masuk kandang kerbau menguak”? Berbekal keyakinan bahwa lebih baik menyesuaikan diri daripada terisolir dari komunitas maka dikenal istilah latah kekinian yang dipengaruhi oleh keinginan untuk eksis tersebut. Beberapa latah kekinian yang kebanyakan terjadi di kalangan kaum muda antara lain: (1) merasa tidak lengkap tanpa instagram dan tanpa *update* status (sedang apa, dimana, bersama siapa, dan ringkasan perasaan yang menyertai) serta menciptakan pesan penuh *hashtag* #; (2) menambah koleksi pakaian dan asesori agar dianggap ikut tren dan tidak *saltum* (salah kostum) seperti tren memakai model celana *jogging* dan bersepatu kets warna mencolok menghadiri pesta atau pertemuan formal; kaum muda akan meniru idolanya dalam hal berpakaian dan menganggap apa yang dilihat di media sosial adalah bukti penerimaan dan pengakuan, sehingga harus ikut berpartisipasi; (3) *action camera, selfie, wefie* adalah satu paket perubahan perilaku yang mencolok dan tidak terbatas di kalangan muda saja. Perilaku sadar kamera dan pose-pose spesifik seolah ‘harus dan wajib’ dilakukan dan tentu saja harus dibagikan sesegera mungkin agar tidak harus menuliskan *late post* (tayangan terlambat).

Perubahan perilaku akibat kekinian sangat dipengaruhi oleh teknologi yang ada. Sebagai profesi yang berkecimpung karena adanya manusia, perilaku dan proses mental yang menyertainya, maka adalah suatu keharusan bagi para Psikolog dan ilmuwan psikologi untuk setidaknya paham dan mengenali adanya fenomena kekinian serta potensi masalah kejiwaan yang akan dijabarkan lebih jauh berikut ini.

## Pesan dan Komunikasi Kekinian

> *“CMIIW, atm you DBA HR consultant and feel FUD about your career options. You are actualy FISH and seems not going anywhere. OTOH, you don’t feel the need to leave your comfort zone. You hardly have a friend and STS you are lonely*

*and depressed, too. You need to GAL and surrounded by good people because GMTA".*

(Correct Me If I am Wrong, at the moment you are Doing Business As Human Resource consultant and feel Fear, Uncertainty and Doubt about your career options. You are actually First In Still Here and seems not going anywhere. On The Other Hand, you don't feel the need to leave your comfort zone. You hardly have a friend and Sorry To Say you are lonely and depressed, too. You need to Get A Life and surrounded by good people because Great Mind Think Alike).

Contoh di atas adalah bentuk percakapan di kalangan mereka yang terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan istilah kekinian. Pada awalnya singkatan-singkatan yang berbasis bahasa Inggris ini digunakan untuk menyiasati keterbatasan jumlah huruf saat mengirimkan pesan singkat. Beberapa istilah yang sudah biasa dipakai seperti BTW (*By The Way*) atau OMG (*Oh My God*) sudah banyak diketahui, tetapi dengan berjalannya waktu dan cepatnya perkembangan teknologi, semakin banyak istilah yang digunakan oleh kelompok yang selalu terhubung. Bagi kelompok lain yang awam, membaca pesan komunikasi di atas serasa membaca sandi rahasia. Dalam perkembangannya, komunikasi melalui bentuk pesan singkat yang menggunakan istilah-istilah kekinian seperti di atas tidak lagi digunakan secara kaku harus dalam bahasa Inggris. Kaum muda dan kaum pengikut tren kekinian dengan santai mencampur adukkan istilah-istilah tersebut dengan bahasa lokal. Bagi mereka, yang utama adalah bahwa pesan tersampaikan dengan lebih santai dan tidak disalahartikan.

Menghadapi hal ini, dalam menjalankan profesinya seorang Psikolog yang terlibat langsung dengan komunitas yang sangat kental kebutuhan kekiniannya itu sebaiknya paham dan bisa menyesuaikan diri agar lebih dapat diterima. Pengalaman pribadi dalam berkomunikasi dengan individu/klien yang sangat mengikuti tren menulis seperti ini memberikan keasyikan tersendiri karena keterbukaan dan cara berpikir unik klien dalam menerima perubahan dan menerapkannya dalam kehidupan pribadinya itu sesungguhnya mencerminkan potensinya untuk beradaptasi dalam

situasi baru. Kemampuan beradaptasi dan bersikap positif terhadap suatu perubahan sesungguhnya adalah faktor yang sangat penting bagi seorang klien untuk mengatasi permasalahannya. Ployhart, Bliese, Burke, Pierce, & Salas (2006) menekankan pentingnya faktor adaptabilitas sebagai prasyarat untuk bisa sukses berprestasi di lingkungan yang kompleks. Dengan kata lain, mereka yang mampu beradaptasi dengan kekinian sesungguhnya punya kelebihan dalam hal kemampuan beradaptasi dan bersikap fleksibel dalam situasi baru. Pesan singkat yang berbunyi "*2 DTRT rasanya lebih baik kita siap untuk SFTB coz IRL ngga mungkinlah kita bisa sukses instan. IMHO IHTH*" dan yang berarti "To do the right thing, rasanya lebih baik kita siap untuk start from the beginning coz in real life ngga mungkinlah kita bisa sukses instan. In my humble opinion I hope this helps", sesungguhnya mengungkapkan pernyataan kesiapan berjuang untuk meraih sukses.

## FoMO, MoMO, FoMoMO, FoJI, BROMO, SLOMO, JoMO

Belum lepas dari kejutan istilah kekinian dan latah kekinian serta berbagai singkatan dalam pesan singkat, kita pun sudah dihadapkan pada sederetan kata yang mungkin masih asing bagi kita seperti terpampang pada subjudul bagian ini. Semua kata tersebut pada dasarnya mencerminkan munculnya kecemasan pada individu berkenaan dengan penggunaan internet dan khususnya media sosial. Munculnya kecemasan ini merupakan respon terhadap gaya hidup kekinian dan dampak teknologi yang ada (Blott, 2016). Mari kita kenali satu persatu gangguan penggunaan internet khususnya media sosial (jejaring sosial), sekaligus melakukan asesmen-diri apakah kita sendiri juga sudah terperangkap oleh gangguan-gangguan ini.

***FoMO***: ***F****ear* ***o****f* ***M****issing* ***O****ut*. Istilah ini mulai dikenal lima tahun yang lalu dan pada tahun 2013 mulai tercantum di *Kamus Bahasa Inggris Oxford*. Fenomena FoMO merujuk pada keadaan dimana seseorang merasa cemas dan takut ketinggalan berita atau *update* terkini serta meyakini bahwa orang lain lebih berbahagia/beruntung dibandingkan dirinya. Pada mulanya FoMO lebih didorong oleh rasa ingin tahu yang besar atas keadaan teman di media sosial. Dorongan

ingin tahu diikuti rasa penasaran yang tinggi ini membuat individu terus cemas sehingga 'harus' memantau pemberitahuan/notifikasi, kronologi di *timeline, posting* status, foto atau apa saja di akun media sosialnya. Perilaku memantau dan rasa penasaran yang perlu dipenuhi terus-menerus inilah yang akhirnya menimbulkan kecemasan dan rasa takut ketinggalan berita, bahkan muncul rasa bersalah kalau tidak sempat membuka media sosial. Remaja punya kecenderungan yang besar menjadi sangat cemas bila ia merasa 'ketinggalan berita' (Sapadin, 2015). Individu seperti ini akan merasa terhimpit oleh kecemasan dan ketakutan jika teknologi (baca *smartphone*) tidak berada dalam genggaman.

***MoMO: M**ystery **o**f **M**issing **O**ut*. Jenis kecemasan ini terstimulasi saat teman di media sosial justru tidak memposting apapun. Akibatnya, individu bertanya-tanya dan merasa hal ini tidak seharusnya terjadi, dan muncullah MoMO. Dengan rasa penasaran yang sangat (baca, obsesif) individu yang mengalami MoMO ini akan mencari jawaban dengan membuka segala media sosial yang dimiliki teman tersebut. Berbagai kemungkinan berkecamuk dalam pikirannya antara lain memperkirakan bahwa teman itu sedang tenggelam dalam kegembiraan sehingga tidak sempat meng*update* status. Rasa penasaran ini membuat individu korban MoMO berulang-ulang membuka *timeline* teman dan berharap ada berita terbaru tentang apa yang sedang dilakukan oleh teman itu.

***FoMoMO: Fear of the Mystery of Missing Out***. Situasi ini lebih parah karena kecemasan muncul bukan karena individu membaca dan mengetahui apa yang sedang terjadi pada teman melainkan karena pikiran sendiri yang menyimpulkan bahwa teman itu sedang bergembira tanpa mengikutsertakan dirinya. Muncul rasa panik dan curiga saat melihat *posting* teman sedang berada dimana, bersama siapa, dan sedang melakukan apa, tanpa melibatkan dirinya.

***FoJI**: **F**ear **o**f **J**oining **I**n*. Jenis kecemasan ini merupakan lawan dari MoMO. Individu yang mengalami FoJI merasa tidak yakin terhadap dirinya sendiri. Ketakutan dan kecemasan muncul justru ketika kuatir bila ia ikut terlibat dan mem*posting* tentang dirinya tetapi kemudian tidak ada teman yang memberikan komentar atau tanggapan. Karena tidak menerima tanggapan, individu merasa

terpinggirkan dan mengira bahwa tidak ada yang mau berteman dengannya. Alhasil ia pun menjadi cemas untuk ikut terlibat, FoJI.

***BRoMO:*** *When your* ***'Bros'*** *(friends) protect you from* ***M****issing* ***O****ut.* Ini merupakan aksi solidaritas dari teman yang sengaja tidak memposting foto atau status yang menyenangkan saat tidak bersama teman yang mengalami FoMoMO agar teman itu tidak merasa ditinggal.

***SLOMO****:* ***Slo****w to* ***M****issing* ***O****ut.* Ini adalah situasi kecemasan yang muncul karena individu tertidur sehingga melewatkan kesempatan saat teman atau teman-teman sedang bergembira. Dia baru tahu keesokan paginya saat membuka media sosial yang sudah penuh dengan foto-foto tentang peristiwa yang dia lewatkan malam sebelumnya.

***JoMO****: The* ***J****oy* ***o****f* ***M****issing* ***O****ut.* Ini merupakan keadaan psikologis yang sesungguhnya justru perlu dirasakan oleh individu, yaitu tetap merasa nyaman walaupun ia tidak *update* dengan status teman-teman di media sosial. Individu tidak merasa harus berada di semua tempat dan tetap merasa bahagia tanpa terhubung dengan dunia maya dan media sosial.

Istilah-istilah di atas merupakan buah dari terbentuknya sikap dan perilaku keterikatan yang begitu kuat pada media sosial sampai menimbulkan obsesi pikiran dan perilaku kompulsif. Ironisnya, kecemasan dan ketakutan sebagai manifestasi gangguan obsesif kompulsif ini adalah konsekuensi dari sangat terkoneksinya seseorang melalui teknologi yang awalnya diciptakan untuk 'mendekatkan' yang jauh. Kemudahan dan relatif terjangkaunya teknologi internet semakin menguatkan munculnya kondisi di atas (Markplus Insight, 2012). Pengakuan akan kekinian tidak lagi berfungsi sebagai sekadar tambahan informasi tetapi telah menjadi kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan secara instan pula. Kebutuhan untuk menunjukkan kekinian seolah telah mengalahkan kebutuhan lain yang lebih primer. Di kalangan pecandu internet bahkan dikenal filosofi 'makan ngga makan asal konek' yang mencerminkan betapa resahnya manusia jaman ini bila tidak terhubung lewat internet.

Seberapa signifikankah pengaruh teknologi dalam perkembangan kejiwaan manusia dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir ini? Banyak penelitian yang sudah dilakukan baik di Indonesia maupun di negara lain untuk mendapatkan gambaran lebih jauh tentang

pengaruh teknologi khususnya internet terhadap perilaku serta kerugian maupun keuntungan dari perkembangan teknologi yang menihilkan jarak waktu dan tempat ini. Berikut ini adalah ringkasan hasil beberapa penelitian terkait pengaruh internet terhadap perilaku yang dipublikasikan dalam 10 tahun terakhir.

*Pertama,* dalam membahas kecanduan internet, lebih penting memfokuskan pada aktivitas tertentu yang menimbulkan ketergantungan dan bukan pada media internetnya. Artinya, jangan menyalahkan medianya tetapi memperhatikan secara lebih spesifik kegiatan yang dilakukan saat *online* (Widyanto & Griffiths, 2006). Jenis kegiatan selama *online* menjadi lebih penting dalam menimbulkan kecanduan dan dampak tertentu. Mereka yang *online* dalam jangka waktu lama namun tidak terokupasi dan terobsesi pada kegiatan tertentu belum tentu termasuk dalam kategori kecanduan. Sebaliknya, mengecek kekinian secara terus-menerus, terobsesi dan penuh dorongan untuk memberi respon segera, serta mengalami kecemasan yang berlebihan dan depresi bila tidak terpuaskan, bisa termasuk pada kelompok yang sangat rentan kecanduan internet, yang oleh Vorderer, Kromer dan Schneider (2016) disebut PC/PO atau *Permanently Connected/Permanently Online*.

*Kedua,* survei yang dilakukan oleh Markplus Insight (2012) menunjukkan bahwa terdapat 61 juta pengguna internet di Indonesia yang didominasi oleh kelompok usia 15-22 tahun (berkisar 42,4%). Sebagian besar dari mereka (84,7%) menggunakan *smartphone* untuk menjelajah dunia maya. Hampir 70% pengguna internet remaja itu menghabiskan waktu lebih dari 3 jam sehari untuk internetan. Tiga aktivitas utama yang mereka lakukan adalah mengakses media sosial (94%), mencari info tentang suatu hal (64%), dan membuka-menjawab *e-mail* (60,2%). Dalam setahun jumlah pengguna internet naik 22% menjadi 74,57 juta (Markplus Insight, 2013). Selain peningkatan jumlah pengguna, terkait penggunaan internetnya sendiri hasil yang sama seperti pada survei tahun 2012 masih ditemukan pada survei tahun 2013. Hasil kedua survei ini menunjukkan resiko yang cukup besar bagi terjadinya FoMO, MoMO, FoMoMO, FoJI, SLOMO dan BROMO. Dibutuhkan investigasi lebih jauh untuk menemukan prevalensinya secara lebih tepat.

*Ketiga,* hasil survei FoMO yang dilakukan oleh organisasi profesi psikologi Australia (*Australian Psychological Society*, disingkat APS) menunjukkan bahwa remaja di Australia terhubung dengan media sosial selama rata-rata 2,7 jam per hari. Sebagian cukup besar (56%) dari mereka melakukan lebih dari 5 kali koneksi dan sebagian lainnya (25%) bahkan terhubung secara terus-menerus. Sebagai perbandingan, survei yang sama menunjukkan bahwa kelompok dewasa di Australia terhubung dengan media sosial selama rata-rata 2,1 jam per hari. Sebagian dari mereka (25%) mengaku ‑sebagai pengguna berat sosial media, dan sebagian kecil (6%) di antaranya mengaku terhubung secara terus-menerus (APS, 2016). Sebagian kecil (12%) dari keseluruhan partisipan dalam survei ini menyatakan bahwa media sosial adalah sumber stress karena mereka merasa kesulitan berkejaran dengan informasi yang tersedia dalam media ini; sementara lebih banyak partisipan yang menyatakan bahwa media sosial justru membantu mereka mengatasi stress, yaitu 31% dalam survei tahun 2011 dan 51% dalam sruvei tahun 2015. Prevalensi FoMO pada remaja adalah 50%, sedangkan pada kelompok dewasa adalah 25%. Penelitian ini juga menemukan bahwa remaja secara signifikan lebih besar kemungkinannya mengalami fenomena FoMO dibandingkan kelompok dewasa. Artinya, media sosial sangat berpengaruh bagi remaja dalam pembentukan identitas diri.

*Keempat,* Przybylski, Murayama, DeHaan, dan Gladwell (2013) menyatakan bahwa mereka yang mengalami FoMO di media sosial ternyata mengalami pemuasan kebutuhan, *mood* dan kepuasan hidup yang rendah dalam kehidupan nyata. Keterikatan dengan media sosial tertentu sampai menimbulkan fenomena FoMO menjadi sangat berbahaya karena individu bisa berperilaku irasional untuk mengatasi FoMOnya, misal terus melakukan pemantauan obsesif terhadap media sosial saat mengemudikan kendaraan. Bagi individu semacam ini serasa tidak bisa terpisahkan sedetikpun dari *smartphone* dan media sosial sasaran, dan merasa galau bila tidak tahu berita terbaru atau bila ada teman yang mempertanyakan mengapa ia tidak tahu berita terbaru.

*Kelima,* konsekuensi negatif dari FoMO bagi remaja adalah masalah identitas diri, kesepian, gambaran diri negatif, perasaan inadekuat, perasaan terpinggirkan, dan iri hati (Beyens, Frison & Eggermont,

2016). Remaja yang mengalami FoMO menunjukkan tingkat stres yang tinggi dan punya kebutuhan tinggi untuk menjadi popular. Salah satu cara memuaskan kebutuhan itu adalah memastikan bahwa mereka selalu diikutsertakan dalam pertemanan di media sosial, khususnya *Facebook*.

*Keenam,* Vorderer, Kromer dan Schneider (2016) menyebut dorongan untuk terus terhubung dan rasa keharusan untuk menjawab pesan atau memberikan komentar secara segera di media sosial atau sarana komunikasi elektronik lainnya ini sebagai perilaku PO/PC atau *Permanently Online/Permanently Connected.* Mereka dengan PO/PC yang tinggi cenderung mengekspresikan frustrasi dan perasaan negatif bila terputus koneksi (*offline*) akibat signal jaringan internet yang lemah. Mereka juga menemukan bahwa partisipan lebih mengutamakan terhubung dengan orang lain (PC) daripada sekadar *online* untuk kebutuhan *browsing* (PO). Salah satu ciri dari mereka dengan perilaku PO/PC yang tinggi adalah kebiasaan meletakkan *smartphone* dalam jangkauan dari tempat tidur pada malam hari, sebagai bentuk pemenuhan rasa aman atas kebutuhan untuk menjawab segera tersebut.

Apa yang bisa dilakukan untuk mengatasi FoMO? Beberapa tips berikut mungkin bisa memberikan *insight* bagi kita sendiri maupun orang lain yang mengalami kesulitan berupa FoMO, MoMO, FoMoMO, FoJI, BROMO, atau SLOMO sebagaimana diuraikan di atas.

*Pertama,* hendaklah kita sadari bahwa tidak ada seorang pun yang benar-benar sempurna. Walaupun terlihat sangat bahagia dalam media sosial, dalam kehidupan yang sesungguhnya para pengguna media sosial itu mungkin perlu berjuang mengatasi permasalahan kehidupan yang mungkin tidak diceritakan secara lengkap.

*Kedua,* hendaklah kita lepaskan kekuatiran atas pembandingan yang dilakukan terhadap teman lewat media sosial. Lebih baik kita fokus pada apa yang benar-benar kita inginkan.

*Ketiga,* jangan karena takut ketinggalan informasi tentang kehidupan orang lain, kita justru kehilangan apa yang ada di hadapan mata. Menghabiskan waktu secara terus-menerus karena kecemasan dan penasaran pada kehidupan orang lain dapat berakibat kita menjadi kurang peduli dengan kebutuhan orang-orang dekat (keluarga) kita sendiri.

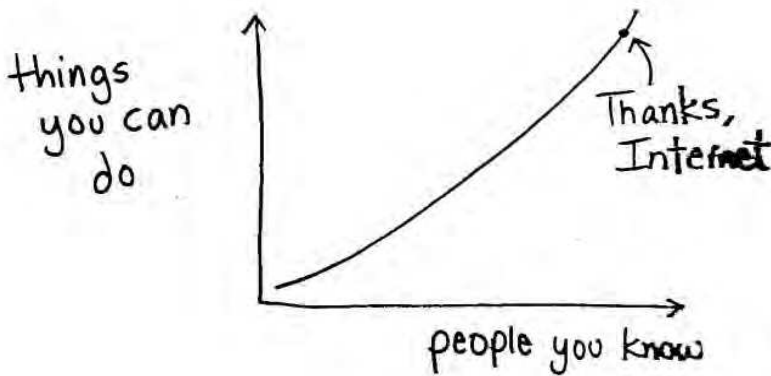
*Keempat,* tidak mungkin mendapatkan segala yang kita inginkan dalam hidup, oleh karenanya penting menjadi asertif dan berani berkata "Tidak" kepada teman di media sosial, agar kita mampu memberikan "Ya" yang lebih berarti pada orang-orang yang memang seharusnya kita beri perhatian lebih.

*Kelima,* berusahalah rileks dan mensyukuri apa yang kita miliki daripada selalu bermimpi dan sibuk mencari tahu tentang apa yang dimiliki oleh orang lain, dan kemudian merasa tidak bahagia dengan diri kita sendiri.

*Keenam,* bagi mereka yang tidak bisa keluar dari kebiasaan dan perilaku obsesif kompulsif, cemas berlebihan, menunjukkan gejala depresif dan berbagai perubahan lain yang menguatirkan, sangat disarankan agar menemui seorang profesional untuk mencari jalan keluar bersama.

*Ketujuh dan terakhir,* kegiatan yang memiliki resiko tinggi untuk menjadi kecanduan sebaiknya didiskusikan bersama dulu dengan seseorang yang dipercaya sebelum dimulai. Di kalangan pasangan suami-isteri sebaiknya ada komitmen untuk saling mengingatkan agar tidak lepas kendali dalam bermedia sosial dengan teman, serta untuk menggunakan waktu bersama tanpa *gadget.*

## Kekinian dan Masa Depan

Kekinian seseorang dalam segala aspek kehidupannya sangat dipengaruhi oleh masa lalu dan tentu saja situasi yang dijalaninya saat ini. Sejauh memperlancar komunikasi dan keterlibatan positif kekinian sebagai kemampuan adaptasi adalah hal yang baik dan perlu agar seseorang tetap dapat mengikuti perkembangan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Teknologi yang memungkinkan kita terhubung dengan orang lain tanpa batasan ruang dan waktu adalah suatu fasilitas yang seyogyanya menjadikan hidup lebih nyaman dan mudah, dan bukan justru menimbulkan permasalahan. Grafik coretan Hagy (2013) pada Gambar 1 adalah salah satu dari puluhan grafik yang secara sederhana menggambarkan situasi masyarakat saat ini di seluruh dunia. Kita menjadi tahu apa saja yang bisa kita lakukan dan mengenal lebih banyak orang berkat adanya teknologi yang disebut internet. "Thanks, Internet".

**Gaambar 1. Grafik coretan Hagy (2013).**

Namun, kemampuan seseorang untuk menimbang dan mengambil keputusan tetap merupakan ketrampilan tersendiri yang tidak dapat serta merta tergantikan oleh teknologi. Respon fisiologis seperti lapar, haus, kebutuhan istirahat dan tidur tetap perlu diperhatikan di saat tuntutan melek teknologi dan kekinian menyita perhatian dan pekerjaan kita. Kemampuan untuk menentukan prioritas dan mempunyai kontrol atas apa yang perlu dan penting dikerjakan pada waktu tertentu merupakan kunci agar kita tidak menjadi cemas atau takut bila dianggap 'tidak tahu'.

Kehadiran teknologi media sosial yang makin memudahkan kita memenuhi kebutuhan untuk bersosialisasi hendaknya dimanfaatkan secara bijak dan bukan dibiarkan mengambil alih penggunaan waktu yang sebenarnya kita perlukan untuk memenuhi kebutuhan lainnya. Berteman memang penting. Sebaiknya, berteman disertai dorongan berlebihan untuk mengetahui detil situasi begitu banyak teman yang ada di media sosial akan menciptakan masalah kejiwaan yang serius, bahkan bisa berujung pada kematian tragis bila dibiarkan tidak terkendali. Masalah kejiwaan yang banyak dikeluhkan meliputi rasa cemas yang berlebihan sampai panik, depresi, serta berbagai tipe keadaan cemas lain seperti *ringxiety*, yaitu rasa cemas karena seolah-olah mendengar bunyi telepon padahal sesungguhnya tidak ada.

Sebagaimana kita belajar dengan mengamati bagaimana orang di sekitar kita melakukan sesuatu, maka hendaklah kita ingat

bahwa apa yang kita lakukan termasuk kecemasan, ketakutan dan bahasa tubuh yang kita pertontonkan kiranya juga akan dipelajari oleh anggota keluarga yang kita cintai. Sangat mencolok perbedaan antara model komunikasi saat ini yang tidak bisa dilepaskan dari kehadiran *smartphone* atau tablet dengan model komunikasi di masa ketika dua benda teknologi itu belum hadir. Saat ini merupakan suatu pemandangan yang biasa bila ada sekumpulan orang duduk bersama mengitari sebuah meja namun justru sibuk dengan *smartphone* masing-masing. Sangat mungkin bahwa sebenarnya mereka sedang saling berdiskusi. Namun alih-alih menikmati percakapan langsung dengan teman-teman yang ada di hadapan masing-masing, mereka memilih saling berkirim pesan ketimbang menikmati percakapan langsung tanpa dengan menggunakan *gadget.* Sangat memprihatinkan bila teknologi yang semestinya mendekatkan yang jauh, justru menjauhkan yang dekat. Psikologi bisa berperan sangat besar untuk menyadarkan dan mengantisipasi tantangan ini agar tidak menimbulkan permasalahan di masa depan. Jenis kekinian baru yang lebih baik untuk dijadikan pilihan kiranya adalah ***FoMO2BH***, yaitu *Fear* ***o****f* ***M****issing* ***O****ut* ***to be H****ealthier.*

## Daftar Acuan

*Australian Psychological Society. (2016). Survey: Is FOMO affecting Australians? Retrieved from https://www.psychology.org.au/psychologyweek/survey/results-fomo/*

*Beyens, I., Frison, E., & Eggermont, S. (2016). I don't want to miss a thing: Adolescents' fear of missing out and its relationship to adolescents' social needs, Facebook use, and Facebook related stress. Computers in Human Behavior, 64 (in progress), 1-8.*

*Blott, U. (2016). Forget FOMO! We're now more likely to suffer from FOJI, MOMO and JOMO (and it's all social media's fault). Retrieved from http://www.dailymail.co.uk/femail/article-3410074/Forget-FOMO-FOJI-MOMO-JOMO-new-anxieties-caused-social-media.html#ixzz4DBCWBwQp*

*Hagy, J. (2013). How to be interesting (in 10 simple steps). New York: Workman.*

*Markplus Insight (2012). Data Pengguna Internet 2012. Retrieved from http://blog.evoucher.co.id/2012/11/data-pengguna-internet-2012-by-markplus-insight.html*

*Markplus Insight (2013). Indonesia Netizen Report 2013. Retrieved from http://markplusinsight.com/product/research_report/detail/44/indonesia-netizen-report-2013 and http://www.slideshare.net/waizly/markplus-on-internet-user-in-indonesia-2013-marketeers-nov-2013-edition*

*Ployhart, R.E., Bliese, P.D., Burke, C. S., Pierce, L.G., & Salas, E. (2006). Understanding adaptability: A prerequisite for effective performance within complex environments. Advances in Human Performance and Cognitive Engineering Research, 6, 3-39.*

*Przybylski, A.K., Murayama, K., DeHaan, C.R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. Computers in Human Behavior, 29(4), 1841-1848.*

*Ramey, K. (2013). Use of technology in communication. Retrieved from http://www.useoftechnology.com/technology-communication/.*

*Sapadin, L. (2015). Fear of Missing Out. World of Psychology Blog. Retrieved from http://psychcentral.com/blog/archives/2015/10/12/fear-of-missing-out/.*

*Setiawan, A. (2012). Kamus besar bahasa Indonesia – Online. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud (Pusat Bahasa).*

*Vorderer, P., Krömer, N., & Schneider, F.M. (2016). Permanently online – permanently connected: Explorations into university students' use of social media and mobile smart devices. Computers in Human Behavior, 63, 694-703.*

*Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). Internet addiction: A critical review. International Journal of Mental Health and Addiction, 4, 31-51.*

**Josephine Maria Julianti Ratna. The Phenomenon of Being Up-To-Date and the Potential of Mental Problems.**

*Our community and its current communication style are very different than they were 10 to 20 years ago. The influence of technology and its advanced applications/program have succesfully attracted people – mostly young people - to get them permanently online and connected through the many options of social media. The benefit of getting connected online has enabled people to search about anything they need as well as to keep self-updated on what other people are doing through various social media. As more people with their 'magic' smartphone are 'glued' and hardly disconnected except during sleeping, the symptoms of* **FoMO** *(Fear of Missing Out),* **MoMO** *(Mystery of Missing Out),* **FoMoMO** *(Fear of Mystery of Missing Out),* **FoJi** *(Fear of Joining In), BROMO (When your 'Bros' and friends protect you from Missing Out) and* **SLOMO** *(Slow to Missing Out) become more common. FoMO referes to the feeling of anxiety that something great and fun may be happening somewhere. Someone is making money, travelling to nice places, making more money whilst the individual could only see it through the social media. The difference between all terms are briefly explained throughout the article. Another interesting fact about the phenomenon and the urge to get updated info are the widely used acronyms to explain something which are communicated in writing/chatting mode rather than spoken. The terms CIIMW (Correct me if I am wrong), GMTA (Great man things alike), HTH (Hope this helps) are amongst the many. Findings of previous research for the last 10 years are seen relevant to explain the psychological perspective towards the discussion. The advanced technology provides great benefits as well as problems to individuals when they are no longer in or loosing control. Simple tips to deal with the negative impacts of technology are pointed out.*

# 14
# Pola Asuh Efektif untuk Anak di Era Digital

Elizabeth T. Santosa

Statistik data dari BLS American Time Use Survey, A.C. Nielsen Co. tahun 2016 menyatakan bahwa 67 persen anak makan malam sambil menonton TV, 24 jam menonton TV dalam seminggu, dan 49 persen orangtua mengaku dirinya dan keluarga menonton kebanyakan TV (*Television Watching Statistics*, 2016). Indonesia adalah negara pengguna Internet dan pengguna media terbesar di Asia Tenggara menurut Survey Data Global Web Indextahun 2014 ("Statistik Internet di Indonesia", 2014). Berdasarkan data statistik pengguna Internet di Indonesia, rata-rata penduduk Indonesia menghabiskan waktu mengakses informasi selama 5,5 jam per hari sedangkan penggunaan Internet melalui *smartphone* atau telepon genggam sekitar 2,5 jam per hari ("Tren sosial", 2015)

Karenanya tidak heran jika lahir bintang atau selebritis baru yang memanfaatkan kemajuan dan popularitas teknologi Internet seperti *YouTube*. Raisa Andriana, misalnya, yang terkenal di kalangan muda Indonesia mengawali aktivitasnya di *YouTube*. Gadis yang lahir pada 6 Juni 1990 itu memang sudah senang menyanyi sejak kecil dan menyalurkan hobinya dengan meng-*upload* video ke *YouTube*. Raisa menyanyikan lagu-lagu yang pernah dilantunkan oleh penyanyi ternama. Suara emasnya mampu menarik perhatian sejumlah

produser dan pencari bakat seperti Asta, personil RAN, serta Handy dan Rio dari band Soulvibe. Mereka yakin Raisa mampu mengisi panggung hiburan nasional dan menjadi terkenal tidak hanya di *YouTube*. Mereka pun menawarkan diri untuk menjadi produser dari album pertama Raisa yang kemudian meledak di pasaran ("Raisa Andriana", nd).

Di sisi lain, perkembangan teknologi Internet yang diwarnai dengan percepatan perputaran informasi dan kemudahan akses dapat menimbulkan persoalan tersendiri. Lima tahun yang lalu Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatat bahwa Indonesia masuk dalam 10 besar negara pengakses situs pornografi di dunia maya dan disinyalir akan mengalami kenaikan setiap tahunnya ("Anak-anak Indonesia," 2013). Akibat kemudahan akses situs porno di dunia maya seorang siswa kelas VI sebuah sekolah dasar di Situbondo memperkosa murid taman kanak-kanak setelah melihat video porno dalam telepon genggam salah seorang temannya. Kasus serupa dalam jumlah yang lebih mencengangkan juga terjadi di jenjang SMP dan SMA, dimana 97 persen siswa dinyatakan pernah menonton atau melihat konten berbau pornografi.

Kasus lainnya adalah sodomi yang dilakukan diantara anak-anak serta aksi pemerkosaan oleh siswa-siswa SMP terhadap teman sekolahnya beberapa waktu lalu akibat kebiasaan mereka menonton dan membaca hal-hal yang berbau pornografi. Disinyalir, kasus-kasus seperti ini terjadi akibat pola asuh orangtua yang kurang memperhatikan perkembangan teknologi dan tidak sesuai dengan kebutuhan anak pada jamannya. Meskipun wawasan tentang pola asuh yang dimiliki orangtua tidak menjamin tingkat kesuksesan mereka dalam mengasuh anak di era digital, namun maraknya informasi negatif di dunia digital menjadi tantangan tersendiri bagi para orangtua untuk memperkaya wawasan tentang pola asuh efektif terhadap anaknya ("Pornografi di kalangan pelajar", 2013).

Menurut Baumrind (1991), ada empat tipe pola asuh yang dapat diterapkan oleh orangtua. Pertama, **pola asuh otoriter**, yaitu tipe pola asuh yang mengutamakan disiplin dan aturan. Kedua, **pola asuh permisif**, dimana orangtua sering memanjakan anak, tidak banyak menuntut anak, dan jarang mendisiplinkan anak. Tipe ketiga adalah

**pola asuh *uninvolved***, yaitu tipe pola asuh yang kurang memiliki tuntutan terhadap anak, hampir sama dengan tipe pola asuh permisif. Keempat, **pola asuh *authoritarian***, dimana orangtua memberikan aturan main dan memiliki gaya komunikasi yang lebih baik. Tipe pola asuh ini penuh kasih sayang seperti tipe permisif sekaligus responsif terhadap kebutuhan anak. Tampaknya diperlukan suatu kajian mengenai karakteristik anak di era digital, khususnya pengaruh *gadget* terhadap tumbuh kembang anak serta tantangan di masa depan sehingga orangtua dapat secara bijak menentukan pola asuh yang tepat untuk mengoptimalkan fungsi gadget untuk hal yang positif dan mampu membuat "aturan main" agar anak tidak terjerumus ke dalam perilaku negatif.

## Karakteristik Anak di Era Digital

Di era digital generasi baru telah lahir. Setiap populasi generasi yang muncul umumnya berada dalam kurun 15-18 tahun terakhir dengan karakteristik demografik yang berbeda dengan generasi sebelum dan setelahnya. Pengelompokan karakteristik tiap generasi ini disebut sebagai *cohort*. Perbedaan karakteristik setiap generasi meliputi perbedaan kepercayaan, keyakinan, karier, keseimbangan kerja, keluarga, peran gender, dan lingkungan pekerjaan. Generasi yang lahir pada tahun 1946-1964 memiliki sebutan "*baby boomers*". Generasi yang lahir pada tahun 1965-1979 disebut "Generasi X". Sebutan "Generasi Y" diperuntukkan bagi populasi generasi yang lahir tahun 1980-1995. Terakhir, generasi yang lahir pada tahun 1995 saat Internet mulai masuk dan berkembang disebut Generasi Z atau lebih akrab dikenal dengan sebutan Generasi NET (Oblinger & Oblinger, 2005).

Karakteristik setiap generasi berbeda-beda ditentukan oleh perubahan dan kondisi demografik saat itu. Generasi X yang lahir pada tahun 1965-1979 dan yang umumnya kedua orangtuanya bekerja, memiliki karakteristik individualis, mengandalkan diri sendiri, dan bersikap skeptis terhadap sosok otoritas atau atasan. Sementara itu, Generasi NET yang lahir tanpa mengetahui masa kehidupan tanpa Internet, komputer, dan telepon genggam, menurut Oblinger dan Oblinger (2005) memiliki karakteristik seperti diuraikan berikut ini.

*Pertama, Generasi NET memiliki ambisi besar untuk sukses.* Anak zaman sekarang cenderung memiliki karakter yang positif dan optimis dalam menggapai mimpi mereka. Mereka lahir dalam kondisi dunia yang lebih baik dari generasi sebelumnya. Kondisi mayoritas orangtua lebih mapan, mampu memberikan fasilitas dan rasa nyaman kepada generasi ini. Anak zaman sekarang memiliki ambisi besar untuk sukses, sebab tersedia banyak panutan yang bisa mereka idolakan dibandingkan generasi sebelumnya. Ambisi atau *goal* diperlukan oleh anak sedari dini. Tugas orangtua adalah membantu mendefinisikan *goal* atau cita-cita anak dengan jelas. Misal, seorang anak mau menjadi penyanyi terkenal. Terkenal se-Indonesia atau internasional? Penyanyi dengan lagu genre seperti apa? Karakter penyanyi seperti apa yang ingin disajikan kepada para pendengar *n*anti?

*Kedua, anak Gerenasi NET cenderung praktis dan berperilaku instan* (*speed*). Anak-anak Generasi NET menyukai pemecahan masalah yang praktis. Mereka enggan meluangkan waktu menjalani proses panjang mencermati suatu masalah, sebab anak-anak ini lahir dalam dunia yang serba instan. Mulai dari bangun tidur, makan, ke sekolah, belajar, semua serba instan. Saat sarapan pagi tersedia sarapan dan kopi instan siap saji bagi mereka. Berbagai alat transportasi pun membuat anak dapat mencapai jarak jauh dalam waktu cepat. Anak juga cenderung mengerjakan tugas sekolah menggunakan laptop daripada menulis tangan. Selain itu, mengirim tugas dan berkomunikasi pun dilakukan generasi ini melalui *e-mail.* Orangtua bijak akan membimbing anak menemukan kiat-kiat dan langkah-langkah yang praktis dalam menggapai tujuan. Misal, anak ingin menjadi penyanyi saat usia 16 tahun. Orangtua bisa duduk bersama dengan anak mendesain sebuah '*road map'* menuju cita-citanya. Usia lima tahun mengikuti kursus bernyanyi dan mengikuti beberapa kompetisi. Usia delapan tahun mengusahakan pendampingan dengan pelatih vokal privat dan bekerja sama membentuk karakter publik dan kostum. Usia sembilan tahun mulai mendorong anak membuat lagu dan lirik sendiri dengan instrumen yang ia kuasai.

*Ketiga, anak Gerenasi NET cinta kebebasan.* Generasi NET amat menyukai kebebasan, meliputi kebebasan berpendapat, berkreasi, berekspresi, dan sebagainya. Mereka lahir di dunia yang modern, dimana rezim tirani otoriter tidak lagi memiliki kekuasaan untuk

mengontrol penduduknya. Anak-anak generasi ini tidak menyukai pelajaran yang bersifat menghafal. Mereka lebih menyukai pelajaran yang bersifat eksplorasi. Mereka tidak suka diberi perintah tanpa ada penjelasan logis yang mendukungnya. Orangtua perlu memberikan penjelasan logis terhadap peraturan yang berlaku di rumah. Pendidik dan orangtua perlu memberikan konsep kebebasan yang bertanggung jawab kepada anak. Jangan membiarkan mereka bebas tanpa memahami prinsip sebab-akibat dan konsekuensinya.

*Keempat, anak Gerenasi NET percaya diri.* Mayoritas anak generasi ini memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Mereka memiliki sikap optimis dalam banyak hal. Mental positif seperti ini adalah hal yang utama dalam hidup, yaitu melihat permasalahan dari segi positif. Orangtua perlu berhati-hati jangan sampai meruntuhkan rasa percaya diri mereka saat memberi masukan. Perlu juga diketahui, kepercayaan diri harus diimbangi dengan kompetensi diri (*self-efficacy*). *Self-confidence* dan *self-efficacy* merupakan kunci sukses anak mencapai tujuan dan cita-citanya. Orangtua perlu memberikan lingkungan kondusif agar kepercayaan diri dan kompetensi diri anak tumbuh subur. Misal, orang tua mendampingi anak belajar di rumah saat ujian sampai mendapatkan hasil yang memuaskan, sehingga dapat meningkatkan kompetensi anak dalam bidang akademik.

*Kelima, anak Gerenasi NET cenderung menyukai hal yang detail.* Generasi ini termasuk generasi yang kritis dalam berpikir dan detail dalam mencermati suatu permasalahan atau fenomena, sebab di zaman sekarang mencari informasi adalah semudah mengklik tombol *search engine*. Dengan menulis topik yang ingin ditelusuri melalui *google engine*, terbukalah jendela dunia yang berisi segala informasi dan gambar yang berkaitan dengan topik tersebut. Generasi NET begitu mudah melahap semua informasi dan membangun pola pikir kritis dari berbagai pendekatan yang disediakan oleh dunia maya. Tantangan terbesar bagi orangtua dan pendidik adalah saat mereka tidak dapat menyediakan informasi yang cukup dan sesuai untuk anak. Tantangan selanjutnya adalah saat anak belum siap secara mental untuk menerima informasi yang tidak sesuai dengan usianya seperti terpapar konten pornografi pada usia dini.

*Keenam, anak Gerenasi NET memiliki keinginan besar untuk mendapatkan pengakuan.* Setiap orang pada dasarnya memiliki

keinginan agar diakui atas kerja keras, usaha, kompetensi yang telah didedikasikannya. Terlebih generasi ini cenderung ingin diberikan pengakuan dalam bentuk *reward* berupa pujian, hadiah, sertifikat, atau penghargaan atas kemampuan dan eksistensinya sebagai individu yang unik. Generasi ini seringkali merasa diri mereka unik dan istimewa. Mereka membutuhkan justifikasi sebagai bentuk pengakuan terhadap keistimewaan mereka.

*Ketujuh, anak Gerenasi NET fasih dalam penggunaan digital dan teknologi informasi.* Sesuai namanya, Generasi NET lahir saat dunia digital mulai merambah dan berkembang pesat di dunia. Generasi ini sangat mahir dalam menggunakan segala macam *gadget* yang ada, dan menggunakan teknologi dalam keseluruhan aspek serta fungsi sehari-hari. Anak-anak ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya dan media sosial daripada menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain.

## Pengaruh *Gadget* terhadap Tumbuh Kembang Anak

Perkembangan media teknologi dalam kurun waktu 15 tahun terakhir sangat mempengaruhi perkembangan anak, khususnya terkait beberapa aspek sebagaimana dipaparkan berikut ini (Huffington Post, dalam Chris, 2013). *Pertama, perkembangan motorik.* Perkembangan motorik sangat penting saat anak berusia balita, sebab itulah tugas perkembangan khasnya. Beberapa jenis kemampuan motorik yang perlu dikuasasi meliputi mampu menulis namanya sendiri dengan baik dan benar (motorik halus), mengancing baju secara mandiri (motorik halus), melempar, menendang, dan menangkap bola (motorik kasar). Perkembangan media dan teknologi berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak. Seringkali guru sekolah atau orangtua mengeluhkan tulisan tangan anak yang kurang rapi, bahkan sulit dibaca. Begitu pula dengan kekurang-rapian saat berprakarya di sekolah ataupun di rumah. Jika seorang anak termasuk rapi saat menulis dan berprakarya, bisa saja hal itu disebabkan oleh bakatt kinestetik yang diturunkan oleh genetik orangtuanya. Perkembangan motorik kasar anak juga dapat terpengaruh oleh penggunaan media dan teknologi yang berlebihan. Padahal aktivitas bermain yang melibatkan fisik seperti meloncat dan berlari sangat diperlukan untuk

menstimulasi keterampilan motorik kasar pada anak. Anak sehat jasmani adalah anak yang menggunakan motoriknya dengan optimal.

*Kedua, perkembangan fisik*. Konsumsi media televisi dan *gadget* membuat anak betah berlama-lama berada di depan layar. Anak menjadi enggan melakukan aktivitas fisik yang dapat mengakibatkan kegemukan dan obesitas. Sebagaimana kita ketahui, obesitas tidak hanya berdampak pada proporsi tubuh anak yang tidak sesuai dengan usianya, namun juga dapat menjadi sumber penyakit. Dengan bermain fisik dan berolahraga, anak mengeluarkan keringat. Keringat merupakan hasil detoksifikasi terhadap racun-racun yang ada dalam tubuh. Dengan bermain dan olahraga, anak pun mendapatkan rasa nyaman dan rileks sebagai hasil pelepasan hormon oksitosin yang dihasilkan tubuh saat beraktivitas. Hormon ini memberikan anak rasa nyaman dan bahagia. Tidak jarang pula kasus malnutrisi terjadi pada anak yang terlalu lama bermain *gadget* dan menonton layar monitor. Mereka kurang memiliki nafsu makan dan cenderung pemilih saat makan. Hal ini dikarenakan fokus utama anak adalah *gadget*-nya. Aktivitas makan menjadi aktivitas yang tidak menyenangkan dan hanya sebatas rutinitas. Dalam hal ini, anak tidak lagi berminat mengeksplorasi jenis-jenis tekstur makanan, warna-warni sayur-sayuran, dan menstimulasi indra pengecap dengan berbagai macam cita rasa makanan.

*Ketiga, perkembangan neurologi.* Media teknologi sangat membantu dalam menstimulasi fungsi dan kerja otak anak**.** Banyaknya muatan informasi yang disediakan oleh media dan *gadget* diserap oleh otak dan direkam dalam memori anak. Perkembangan saraf-saraf otak terbentuk sangat cepat sejak bayi hingga mencapai maksimum pada usia remaja 14 tahun. Saraf-saraf otak ini terbentuk dari banyaknya informasi dari luar yang diserap oleh indera (penglihatan, perasa, pendengaran, penciuman, dan pengecap) dan diproses oleh otak. Semakin banyak stimulasi yang terekspos oleh lingkungan, semakin banyak dan semakin sering informasi yang diserap anak, maka semakin berkembanglah sambungan saraf-saraf ini dengan kokoh. Orangtua dapat menggunakan media teknologi sebagai alat untuk memperkenalkan informasi baru bagi anak sejak dini. Sebagai contoh, tontonan *Baby Einstein* dan metode *flash card* untuk mengaktivasi nalar bayi sudah tersedia di applikasi *YouTube*.

*Keempat, perkembangan kognitif.* Yang dimaksud dalam perkembangan kognitif adalah kemampuan pola pikir kritis dan logika berpikir. Stimulasi pada aspek ini umumnya didapatkan dari proses pembelajaran lingkungan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Media dan teknologi memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak. Tontonan film dan aplikasi *games* pendidikan saat ini dengan kemasan tampilan yang menarik disertai audio-visual yang mutakhir mampu menstimulasi pola pikir anak menjadi lebih baik. Anak balita dapat mempelajari penjumlahan dan pengurangan berkat teknologi dan media.

*Kelima, perkembangan moral.* Banyak media film dan *video games* yang tidak mendidik terkait perkembangan moral anak dipertontonkan di televisi dan digandrungi oleh anak-anak zaman sekarang. Film yang memperlihatkan adegan kekerasan, menyakiti orang lain baik disengaja atau tidak, atau mem-*bully* sesama malah mendapatkan *rating* tinggi di televisi. Salah satu *video games* terlaris *Grand Theft Auto* merupakan *video games* yang semestinya tidak diperuntukkan bagi anak-anak, namun ternyata lolos dimainkan oleh anak di bawah umur (<16 tahun). Dalam permainan ini pemain dapat mencuri mobil, merampok seorang nenek, bersetubuh dengan wanita tuna susila (WTS), bahkan membunuh seseorang untuk mencapai misinya.

*Keenam, perkembangan bahasa***.** Media dan teknologi terbukti mempengaruhi kemampuan verbal anak. Tayangan program pendidikan "*Sesame Street*" menampilkan proses belajar membaca dan menghitung. Pada tayangan tersebut kepada anak diperlihatkan bunyi tiap-tiap huruf dan bagaimana bunyi huruf tersebut digabungkan dengan huruf lainnya sehingga menciptakan suatu kata yang memiliki arti. Kecepatan teknologi dalam media sosial membuat pertukaran informasi di seluruh dunia berlangsung dalam hitungan detik. *Posting* berita terkini dari dunia mancanegara dapat dinikmati dan dibaca pada detik yang sama oleh penduduk di belahan bumi lain. Pada perkembangannya, bahasa internasional yaitu bahasa Inggris, menjadi makanan sehari-hari zaman sekarang. Tidak heran kemampuan anak-anak Indonesia berbahasa Inggris di zaman ini jauh lebih baik daripada zaman dulu berkat percepatan pertukaran informasi dari teknologi terkini.

*Ketujuh, perkembangan sosial.* Kemampuan sosial adalah keahlian dalam melakukan interaksi dengan orang lain, membina hubungan yang bermakna, mempertahankan hubungan dengan orang lain, empati, dan mengatasi konflik yang mungkin terjadi dikarenakan suatu sebab. Di dunia Psikologi, perkembangan sosial erat kaitannya dengan aspek emosi seseorang. Beberapa psikolog menggunakan terminologi sosio-emosional yang memiliki arti kemampuan bersosialisasi dan membentuk koneksi dengan orang lain yang dapat mempengaruhi kesejahteraan emosi serta psikis seseorang. Saat bersosialisasi, anak mempelajari respon emosinya terhadap perilaku orang lain sekaligus mempelajari dan mengobservasi reaksi emosi orang lain. Dengan kata lain, melalui perkembangan sosial anak belajar mawas diri (*aware*) terhadap diri dan lingkungannya. Seiring dengan perkembangan teknologi, seringkali anak terperangkap dalam lingkungan yang "ramah" *social media,* di mana interaksi satu sama lain menjadi praktis lewat aplikasi sosial seperti *BBM, WhatsApp, LINE, Kakaotalk,* dan sebagainya. Teknologi sangat membantu anak dalam berkomunikasi dengan orang lain. Namun, terkait aspek non-verbal, bahasa tubuh, dan mimik emosi, anak tidak dapat belajar bersosialisasi dengan gadget dan tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Seringkali anak terperangkap dalam keasyikan media dan *gadget,* sehingga lupa melakukan interaksi dengan orang-orang sekelilingnya, termasuk dengan teman-teman sekelasnya. Tidak jarang orangtua dan guru melihat banyak anak generasi sekarang memiliki kemampuan empati yang rendah, tidak berinisiatif untuk membina hubungan dengan teman sebaya di kelas, dan sebagainya.

*Kedelapan, perkembangan identifikasi gender.* Perkembangan identifikasi gender adalah kemampuan anak mengenal tuntutan peran sosial terhadap identitas seksualnya, laki-laki atau perempuan. Di era globalisasi manakala teknologi menjadi medium dalam menjalankan fungsi sehari-hari, anak mempelajari peran gender dari lingkungannya. Media televisi mempertontonkan gaya busana dan bicara pria dan wanita. Zaman sekarang kita seringkali melihat *role model* dalam media televisi yang beridentitas kelamin pria berbicara dengan bahasa yang kemayu atau memakai *jeans* ketat dan *lip gloss* di bibir. Kaum lesbian, gay, biseksual dan transgender atau LGBT mempopulerkan gaya hidup *metrosexual* dimana laki-laki dianggap

lazim merawat diri seperti pergi ke salon, melakukan perawatan *facial*, berbelanja atau berbusana dengan nuansa feminin. Tingginya *rating* televisi di Indonesia yang mempekerjakan para 'trans-gender' bertanggung jawab penuh terhadap pergeseran nilai dan peran gender wanita dan pria yang sesungguhnya.

## Pola Asuh Efektif di Era Digital

Mengikuti penggolongan pola asuh orang tua sebagaimana dikemukakan oleh Diana Baumrind (1991), pola asuh yang efektif di era digital seyogyanya berorientasi pada tipe *authoritative*, dimana orangtua memberikan keleluasaan menggunakan gadget dan memperkenalkan teknologi namun disertai dengan menuntut tanggungjawab dan memberikan aturan main yang efektif. Aturan main yang efektif adalah suatu kesepakatan bersama antara suami dan istri terhadap penggunaan gadget di dalam keluarga. Kesepakatan yang dibuat oleh orangtua mencakup frekuensi dan jam anak dapat bermain gadget, jenis permainan yang sesuai usia anak, perkenalan terhadap peraturan batasan dalam bersosial media di dunia maya seperti usia kelayakan diatas 13 tahun, dan penyetelan metode privasi untuk menghindari penyalahgunaan dan kejahatan di dunia maya (*cyber crime*). Oleh sebab itu orangtua perlu bijak dalam mendidik anak yang lahir di masa serba digital dengan membekali dan mempersiapkan anak agar dapat memaksimalkan penggunaan teknologi untuk perkembangan diri dan bakat si anak. Perilaku orangtua dalam penggunaan gadget menjadi cermin bagi anak dalam berperilaku dengan gadget miliknya. Anak dapat memainkan gadget di ruang yang terbuka dan tidak sambil mengunci diri di dalam kamar. Aturan main gadget khusus di ruang keluarga semata-mata untuk menciptakan lingkungan keluarga yang saling terbuka, supervisi dan saling menjaga. Orangtua perlu mawas diri dan paham tentang pro-kontra penggunaan media dan teknologi serta berusaha meng-*upgrade* diri dengan menambah wawasan luas tentang perkembangan media serta teknologi. Orangtua tipe ini memiliki karakteristik yang adaptif, kooperatif dan memiliki keterlibatan tinggi terhadap keluarga. Berdasarkan pengalaman penulis sebagai praktisi, orangtua tipe ini menunjukkan progres perubahan paling cepat dan sukses dalam mendidik anak.

## Kesimpulan

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa: (1) orangtua yang mawas diri dan paham tentang pro-kontra penggunaan media dan teknologi, akan berusaha meng-*upgrade* dirinya dengan menambah wawasan luas tentang perkembangan media serta teknologi; dan (2) orangtua perlu memiliki pola pikir dalam menjalankan tugas dan mendidik anak, perlu menjadi sosok pemimpin (*leader*) yang memiliki kendali dalam mengarahkan perilaku anak, dimana anak diberi kebebasan yang bertanggungjawab, mengikuti aturan main dari orangtua dan tidak bertindak semaunya sendiri tanpa terkendali. Pola asuh tipe *autoritative* paling ideal dan cocok dalam memberikan aturan main pada anak secara tegas namun dengan cara komunikasi yang baik sehingga dipahami anak dan disepakati bersama.

## Daftar Acuan

*Anak-anak Indonesia juara satu pengakses situs porno. (2013, 14 November). Diunduh dari http://www.merdeka.com/peristiwa/anak-anak-indonesia-juara-1-pengakses-situs-porno.html*

*Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. Journal of Early Adolescence, 11(1), 56-95.*

*Oblinger, D.G., & Oblinger, J.L. (2005). "Educating the Net Generation". Net Educause, diunduh 20 Juni 2014. (https://net.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf)*

*Pornografi di kalangan pelajar mengerikan. (2013, November 14). Diunduh dari http://sp.beritasatu.com/home/pornografi-di-kalangan-pelajar-mengerikan/44891*

*Raisa Andriana artis berbakat terpendam di Youtube. (n.d.). Infospecial. Diunduh dari http://www.infospesial.net/old/music/raisa-andriana-artis-berbakat-terpendam-di-youtube.html)*

*Chris, R. (2013, Juli 29). The impact of technology on the developing child. Diunduh dari http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technology-children-negative-impact_b_3343245.html.*

*Statistik internet di Indonesia 2014. (2014, 20 Februari). diunduh dari http://www.kompasiana.com/labolong/statistik-internet-di-indonesia-2014_54f854b0a33311a57e8b4588)*

*Television watching statistics. (2016, 18 Februari). Diunduh dari http://www.statisticbrain.com/television-watching-statistics/*

*Tren sosial: Warga kota di Indonesia mengakses ponsel 5,5 jam per hari. (2015, September). Diunduh dari http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/09/150903_trensosial_google.*

**Elizabeth T. Santosa. "Effective Parenting for Children in the Digital Era."**

*Indonesia is labeled as a country with the largest number of media users in Southeast Asia. However, excessive use of media and technology can negatively affect children's development on several aspects including motoric skills, physical proportions, neurological growth, cognitive ability, moral and values, linguistic skills, social and interpersonal skill, and gender identification. Therefore, there is a great need to understand the characteristics of children in the digital era and the way the growth of media and technology affect children's development. Parents need to understand the pros and cons of the excessive use of media and technology in order to determine the most appropriate and effective parenting style for their children especially in relation with the appropriate use of the information technology. Some family rules need to be implemented to prevent children from falling into negative behaviors caused by the excessive use of gadget. A thorough understanding of the characteristics of children in the digital era and the impact of using gadget excessively would give parents insights that technological development is moving fast and cannot be dammed. To really understand the pros and cons of the use of media and technology parents should continously seek to upgrade their knowledge about the development of media and technology. Parents need to be able to play the role as wise leaders who give positive directions in raising their children. They should set and execute family rules and demand their children to responsible for their actions while at the same time give them freedom to speak and to be listened to.*

# 15
# Menumbuhkan *Online Resilience* pada Anak: Tantangan dalam Pengasuhan di Era Teknologi Digital

Wiwin Hendriani

Penggunaan teknologi digital saat ini semakin meluas di masyarakat, menjadi bagian yang hampir tidak dapat dipisahkan dari setiap aspek kehidupan sosial. Manusia mengalami revolusi teknologi melalui peningkatan yang dramatis pada penggunaan komputer, Internet, dan *smartphone*, disamping televisi dan media elektronik lain yang lebih dulu ada (Santrock, 2007). Anak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia menjadi pengguna aktif teknologi digital untuk berbagai keperluan, karena teknologi ini menawarkan kemudahan kepada setiap orang untuk memperoleh informasi dan hiburan, bersosialisasi, berpartisipasi dalam komunitas, mengembangkan kreativitas, memperoleh pendapatan, serta mengekspresikan identitas diri melalui berbagai macam cara (Lenhart, Purcell, Smith, & Zickuhr, 2010; Livingstone, Bober, & Helsper, 2005; Prensky, 2008).

Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerjasama dengan Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia menunjukkan adanya peningkatan penggunaan Internet di Indonesia hingga mencapai angka 88,1 juta jiwa pada Tahun 2014. Sebanyak 85% dari jumlah tersebut

mengakses Internet melalui *smartphone* (Maulana, 2015). Laporan tahunan tentang pengguna teknologi digital yang dikeluarkan oleh *We Are Social*, sebuah agensi marketing sosial, menunjukkan bahwa pada tahun 2015 di Indonesia terdapat 72 juta pengguna aktif media sosial (Wijaya, 2015). Sementara khusus tentang *smartphone*, lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat (Rahmayani, 2015).

Pada kelompok anak dan remaja, data penggunaan teknologi digital juga dicermati secara khusus oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Penelitian yang dilakukan Kemenkominfo dengan didukung oleh UNICEF mencatat bahwa sebagian besar anak dan remaja di Indonesia sekarang sudah mengakses Internet secara teratur untuk mencari informasi terkait studi, bertemu dengan teman maupun untuk menghibur diri sendiri (Razak, 2014). Menurut temuan, sekitar 80% anak dan remaja aktif menggunakan Internet dan sebagian besar dari mereka pergi *online* setiap hari atau setidaknya seminggu sekali. Hampir sembilan dari sepuluh anak-anak (89%) berkomunikasi secara *online* dengan sebaya, sementara kelompok-kelompok yang lebih kecil juga berinteraksi dengan keluarga (56%) atau guru (35%) melalui Internet, baik dengan menggunakan komputer, laptop maupun *smartphone*. Rangkaian data tersebut menunjukkan betapa teknologi digital sudah menjadi bagian dari rutinitas kehidupan anak dan remaja saat ini.

Seperti aneka macam alat bantu lain yang mempermudah aktivitas manusia, kemudahan penggunaan teknologi digital juga diikuti oleh beragam konsekuensi baik positif maupun negatif. Studi yang dilakukan oleh Hsin, Li dan Tsai (2014) menemukan adanya efek positif penggunaan teknologi digital sebagai sarana memberikan stimulasi perkembangan anak. Liao (2007) serta Higgins, Xiao dan Katsipataki (2012) melalui meta analisis yang dilakukan terhadap sejumlah penelitian terdahulu mencatat bahwa pemanfaatan teknologi digital secara tepat dapat meningkatkan capaian prestasi akademik anak. Teknologi digital memfasilitasi guru untuk mampu membangun kelas yang lebih interaktif dalam proses belajar, seperti

pada mata pelajaran matematika, sains, dan keaksaraan. Sementara meta analisis yang dilakukan oleh Jewitt, Clark dan Hadjithoma-Garstka (2011) terhadap hasil-hasil penelitian dengan pendekatan kualitatif memperoleh simpulan bahwa penggunaan teknologi digital dalam belajar dapat menstimulasi siswa untuk lebih aktif dan antusias karena merasakan proses belajar yang lebih bervariasi.

Namun sisi lain teknologi digital juga menyimpan potensi persoalan yang perlu diantisipasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya anak-anak yang mengalami problem perilaku seperti munculnya gejala adiksi (Howard-Jones, 2011; Sharma, 2012) dan menurunnya kemampuan psikososial (Trinika, 2015) akibat penggunaan teknologi digital. Sebagaimana diketahui, dalam ruang teknologi yang tanpa batas setiap individu maupun kelompok dengan berbagai alasan begitu mudah untuk mengunggah, menayangkan dan menyebarkan sesuatu melalui perangkat digital. Tulisan, gambar, video, film, *game*, baik yang positif maupun negatif dengan mudah pula kemudian diakses oleh orang lain, termasuk anak-anak. Setiap saat, di samping informasi yang bermanfaat bagi proses belajar tanpa disadari anak juga akan bertemu dengan contoh-contoh materi dan perilaku yang tidak tepat bahkan bertentangan dengan nilai dan norma sosial ketika berinteraksi dengan teknologi digital. Tidak sedikit *game* yang mudah diakses oleh anak ternyata bermuatan kekerasan atau pornografi. Ketika anak melakukan pencarian materi belajar melalui Internet dengan menggunakan kata kunci tertentu, seringkali berbagai situs negatif juga ikut muncul dan memungkinkan untuk dibuka. Studi yang dilakukan oleh Beaver dan Paul pada tahun 2011 (Dullabib, Mangundjaya, & Artalina, 2016) mencatat bahwa 12% dari keseluruhan *website* yang ada di Internet adalah *website* pornografi. Jumlah tersebut lebih banyak jika dibandingkan dengan jumlah *website* media sosial maupun pendidikan. Data KPAI juga menyebutkan bahwa sejak tahun 2011 hingga 2014 jumlah anak korban pornografi dan kejahatan *online* di Indonesia mencapai angka yang cukup besar, yaitu sebanyak 1.022 anak. Dari jumlah tersebut, sebagian menjadi korban pornografi *online* (28%), pornografi anak (21%), prostitusi anak *online* (20%), target penjualan CD porno (15%), dan 11% lainnya menjadi korban kekerasan seksual *online* (Dullabib, *et al.*, 2016). Tidak hanya pornografi dan kekerasan, berbagai jejaring di ruang terbuka

media yang menyajikan contoh-contoh cara berpikir dan merespon situasi sosial yang reaktif dan emosional saat ini juga menjadi salah satu rujukan yang diikuti oleh anak. Fenomena ini dengan mudah dapat ditemukan di berbagai media sosial dengan mencermati pola-pola unggahan baik dari sisi bahasa maupun muatan yang dibagikan secara terbuka kepada orang lain. Di luar lingkup Internet, banyak tayangan televisi pada kenyataannya juga menampilkan tidak sedikit informasi yang justru menstimulasi munculnya pola-pola perilaku negatif pada anak-anak yang kerap menontonnya.

Rangkaian data tersebut semakin menegaskan catatan penting bahwa era teknologi digital membawa tantangan yang begitu besar di balik kemudahan yang ditawarkan. Kesempatan belajar dengan segala keluasan akses informasi ternyata juga membawa konsekuensi lain dalam diri anak. Berbagai faktor risiko dunia digital perlu segera disikapi secara tepat, mengingat anak adalah generasi penerus yang akan menentukan baik tidaknya kehidupan masyarakat di masa depan. Dengan segala hal positif maupun negatif yang akan ditemui anak setiap kali beraktivitas menggunakan teknologi digital, menjadi penting bagi orangtua sebagai pendidik utama untuk memberikan bekal yang memadai. Terlebih sebagaimana dirasakan oleh para orangtua, keterbatasan waktu yang dimiliki seringkali membuat orangtua kesulitan untuk selalu mengawasi aktivitas *online* anak.

Membekali anak dengan kemampuan dalam menilai dan memilah secara mandiri berbagai pengaruh dunia *online* adalah langkah mendasar yang perlu diupayakan, agar dengan bekal tersebut anak cukup memiliki kemampuan untuk membedakan respon terhadap konten-konten bermuatan positif dan yang bermuatan negatif. Dengan bekal tersebut anak akan memiliki kemampuan yang baik untuk menyikapi berbagai faktor risiko dunia digital. Menurut Byron (2008), membangun *online resilience* pada anak saat ini merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam memperkuat kemampuan mereka mengelola berbagai risiko, disamping sebagai upaya untuk mereduksi aksesibilitas anak ke konten-konten yang membahayakan di berbagai jejaring *online*.

## *Online Resilience*

Istilah *online resilience* digunakan untuk menjelaskan konsep resiliensi dalam dunia *online*. Resiliensi merupakan kapasitas seseorang untuk mampu berfungsi secara kompeten dalam menghadapi stresor dan menyikapi berbagai situasi di lingkungan yang mendatangkan risiko (VanBreda, 2001). Dunia *online* adalah lingkup aktivitas dalam memanfaatkan teknologi digital, menghubungkan individu dengan pihak-pihak lain di berbagai tempat melalui akses yang mudah, untuk berbagai kepentingan (Przybylski, Mishkin, Sholtbolt, dan Linington, 2014).

Przybylski, *et al.* (2014) mendefinisikan *online resilience* sebagai cara individu bertahan dalam menghadapi situasi yang sulit, berbahaya dan berisiko dalam dunia *online*. *Online resilience* merupakan kemampuan individu untuk beradaptasi secara akurat terhadap berbagai kondisi lingkungan yang sarat akan pengaruh, sehingga dengan kemampuan ini individu akan lebih berdaya dalam menyaring dan merespon berbagai hal yang ditemui ketika berinteraksi dengan teknologi digital. Secara lebih ringkas, d'Haenens, Vandoninck, dan Danoso (2013) menyebut *online resilience* sebagai kemampuan untuk menghadapi pengalaman negatif dalam aktivitas *online*. Anak yang resilien mampu mengatasi situasi yang merugikan dengan cara-cara yang terfokus pada masalah (*problem-focused*), serta mampu mentransfer emosi negatif menjadi positif, atau menetralkannya.

Resiliensi bukanlah *trait* yang bersifat statis, dimiliki oleh seseorang sejak lahir atau secara otomatis bertahan dalam diri seseorang setelah sekali ia berhasil mencapainya (Meichenbaum, 2008). Resiliensi merupakan proses dinamis, mencakup adaptasi positif dalam konteks situasi yang menantang, mengandung bahaya maupun hambatan signifikan dan dapat berubah sejalan dengan waktu serta lingkungan yang berbeda (Luthar, Chicchetti, & Becker, 2000; Cicchetti & Toth, 1998, dalam Kalil, 2003). Resiliensi adalah proses interaktif yang kompleks, melibatkan berbagai karakteristik individu, keluarga, maupun lingkungan masyarakat yang lebih luas (Meichenbaum, 2008).

Reich (2009) serta Duncan, Bowden, dan Smith (2005) menyatakan bahwa keluarga sebagai mikrosistem dan sebagai lingkungan utama dalam perkembangan individu memiliki kontribusi besar terhadap

pencapaian resiliensi. Demikian pula dengan resiliensi anak di tengah perkembangan teknologi digital. Simuforosa (2013) menyatakan bahwa dalam membangun *online resilience*, peran orangtua sebagai unsur utama dalam keluarga mutlak dibutuhkan sebagai sosok signifikan dalam proses perkembangan anak. Sebagai pendidik orang tua harus mengajarkan kepada anak tentang bagaimana menggunakan teknologi digital dan berbagai media *online* dengan baik, aman dan benar melalui interaksi sehari-hari. Pengasuhan yang efektif dari orangtua merupakan jembatan krusial dalam menumbuhkan *online resilience* pada anak (Przybylski, *et al.*, 2014).

## Pengasuhan dalam Menumbuhkan *Online Resilience* pada Anak

Perilaku terbentuk karena proses belajar, baik disadari maupun tidak. Banyak pihak ikut berperan menentukan hasil proses belajar. Memang tidak hanya orangtua, namun sebagai orang yang terdekat dan sebagai pendidik utama anak, sikap dan perilaku orangtua akan memberi pengaruh lebih besar dibandingkan komponen sosial lainnya. Santrock (2007) menjelaskan bahwa terkait dengan tumbuh kembang anak yang terus berproses selama perjalanan hidupnya serta kondisi lingkungan yang terus berubah, maka orangtua yang baik akan menyesuaikan pengasuhan yang diterapkannya pada anak. Menurut Baumrind (1971) serta Maccoby dan Martin (1983) sebagaimana dikutip oleh Santrock (2007), pengasuhan yang dibedakan menjadi beberapa pola, pada dasarnya terdiri dari dua komponen utama, yakni dukungan, penerimaan atau sikap responsif di satu sisi, dan kontrol atau kendali di sisi yang lain. Efektif tidaknya mekanisme kedua komponen inilah yang pada akhirnya akan menentukan hasil, yaitu apakah dapat mendorong terbentuknya perilaku yang diinginkan sekaligus mengendalikan munculnya perilaku yang tidak diharapkan, ataukah tidak. Pengasuhan orangtua dengan mekanisme dukungan dan kontrol yang efektif akan menjadi tameng yang dapat melindungi anak dari berbagai pengaruh lingkungan di era teknologi digital, sehingga tidak terjebak pada pola perkembangan yang negatif.

Pada dasarnya mengasuh adalah sebuah proses menumbuhkan berbagai kemampuan, sifat baik dan karakter positif dalam diri

anak, termasuk *online resilience* yang penting dimiliki saat ini. Menindaklanjuti tantangan yang ada, beberapa catatan berikut tampaknya perlu dipahami oleh para orangtua dalam menerapkan pengasuhan secara efektif. *Pertama,* resiliensi berjalan beriringan dengan berbagai risiko yang dihadapi oleh anak dalam aktivitas yang dilakukan (d'Haenens, *et al.,* 2013). Sebagai sebuah kemampuan, resiliensi hanya dapat berkembang melalui paparan risiko yang menuntut anak untuk mempelajari berbagai langkah tepat untuk mengatasinya. Berarti, menumbuhkan *online resilience* pada anak tidak akan dapat dilakukan dengan cara mensterilkan anak agar sama sekali terhindar dari kontak dengan teknologi digital. Menjauhkan anak dari risiko hanya akan melebarkan jarak dengan lingkungan sosialnya. Jika suatu saat di luar kendali orangtua ternyata anak bersentuhan dengan teknologi digital, keingintahuannya yang tertahan sedemikian besar justru akan semakin sulit dikelola, lebih-lebih jika ia tidak mendapatkan cukup informasi tentang seluk beluk hal yang menarik perhatiannya tersebut.

*Kedua*, koping yang efektif adalah kunci dari resiliensi (VanBreda, 2001; Kalil, 2003). Memfasilitasi anak untuk belajar tentang berbagai macam koping yang tepat manakala bertemu dengan risiko ketika beraktivitas dengan teknologi digital adalah langkah kunci untuk membangun *online resilience*. Berdasarkan riset yang dilakukan di 25 negara Eropa, d'Haenens, *et al.* (2013) menyimpulkan adanya tiga tipe koping yang dimunculkan anak ketika bertemu dengan konten berisiko saat melakukan aktivitas *online*, yaitu: (1) *passive coping;* (2) *communicative coping;* dan (3) *proactive coping.* Diantara ketiga cara koping tersebut, orangtua perlu mengarahkan anak agar mampu menguasai koping komunikatif dan proaktif sesuai tahap perkembangannya. Koping komunikatif bisa dilakukan dengan cara yang sederhana, yaitu mengkomunikasikan kepada orang tua segala sesuatu yang ditemui dalam interaksi dengan teknologi digital. Koping proaktif bisa dilakukan antara lain dengan secara aktif menghapus informasi-informasi yang memuat konten negatif dan mengisolasi atau menghindari kontak dengan pengirim-pengirim informasi yang negatif.

*Ketiga,* penyediaan lingkungan tumbuh kembang yang positif sangat diperlukan dalam proses belajar anak menjadi individu

yang resilien (Duncan, *et al.,* 2005; Reich, 2009; Simuforosa, 2013; Przybylski, *et al.,* 2014). Penyediaan lingkungan positif ini dapat mencakup upaya membangun atmosfer interaksi yang terbuka dalam keluarga, sehingga orangtua dan anak dapat berdiskusi secara leluasa untuk. Dalam relasi yang terbuka anak tidak akan canggung mengkomunikasikan kepada orang tua segala sesuatu yang ditemui dalam aktivitas *online*. Lingkungan positif juga mencakup penyediaan contoh-contoh berperilaku yang tepat sebagaimana diharapkan dapat dilakukan oleh anak, seperti mengelola waktu yang seimbang antara kesibukan menggunakan teknologi digital dan aktivitas sosial yang lain, memilih berbagai konten positif, merespon secara tepat berbagai informasi yang bermuatan negatif, dan berkomunikasi secara terbuka untuk membangun kebiasaan diskusi yang konstruktif di lingkungan sekitar.

*Keempat*, proses menumbuhkan *online resilience* pada anak tidak akan lepas dari unsur-unsur utama dalam pengasuhan itu sendiri, yaitu keseimbangan antara bagaimana orangtua menerapkan kontrol dan memberikan dukungan serta penerimaan terhadap segala sesuatu yang ada dalam diri anak maupun hal-hal positif yang berhasil dicapai atau ditunjukkan oleh anak (Santrock, 2007). Proses ini mengandung pemaknaan yang luas sehingga orangtua harus jeli dalam menerapkannya. Pemberian fasilitas teknologi digital merupakan salah satu bentuk dukungan orangtua bagi aktivitas belajar anak. Namun menyeimbangkannya dengan kemampuan yang baik dalam mengelola penggunaan fasilitas tersebut adalah langkah kontrol yang perlu dilakukan. Selanjutnya, langkah orangtua untuk secara konsisten mendampingi anak dalam menguasai koping yang efektif terhadap berbagai konten yang ditemui dalam dunia *online* merupakan bentuk kontrol yang lain. Kontrol tersebut akan semakin membawa hasil manakala orangtua mau memberikan apresiasi terhadap segala usaha belajar yang telah dilakukan oleh anak sebagai bentuk dukungan dan penerimaan yang lain, sehingga anak termotivasi untuk terus menerapkan berbagai koping positif yang telah dipelajari karena merasa bahwa usahanya dihargai.

Menutup uraian ini, para ahli perkembangan kerap mengingatkan bahwa dari sekian banyak problem perilaku yang muncul pada anak dalam berbagai konteks, setelah ditelusuri ternyata berakar pada

persoalan pengasuhan yang kurang optimal. Orang tua menerapkan pengasuhan yang justru memunculkan masalah dalam keluarga melalui berbagai bentuk tingkah laku yang kurang sesuai, seperti menunjukkan sikap ambigu saat mengasuh, emosional dan tidak konsisten dengan apa yang disampaikan pada anak, kurang mampu membangun komunikasi yang positif, banyak menuntut namun sedikit memberi contoh atau bahkan tanpa disadari justru sering menampilkan contoh-contoh perilaku yang kurang baik di depan anak. Hal-hal yang demikian tentu perlu dikoreksi agar di tengah semakin besarnya tantangan yang harus dihadapi orang tua dalam mengawal tumbuh kembang anak di jaman digital yang terus berkembang ini, tetap diperoleh hasil yang positif.

## Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa era teknologi digital telah membawa tantangan sosial yang begitu besar di balik segala kemudahan yang ditawarkan. Dalam era seperti ini menjadi tanggung jawab orangtua untuk melengkapi pengasuhan yang diterapkannya dengan upaya-upaya yang tepat dalam menumbuhkan *online resilience* pada anak. *Online resilience* adalah kemampuan anak bertahan dalam menghadapi situasi yang sulit, berbahaya dan berisiko dalam dunia *online*, agar selanjutnya dapat tumbuh menjadi pribadi yang tangguh, mampu mengelola diri dengan baik sehingga tidak mudah terpengaruh oleh aktivitas maupun hal-hal negatif yang setiap saat ditemui di dunia *online*. Upaya menumbuhkan *online resilience* sendiri perlu didasari oleh sejumlah pemahaman konseptual antara lain tentang komponen kunci dalam resiliensi dan bagaimana komponen tersebut dapat tumbuh dalam diri anak, serta prinsip dasar proses pengasuhan dari sudut pandang psikologi perkembangan.

# Daftar Acuan


*Byron, T. (2008). Safer children in a digital world: The report of the Byron review: Be safe, be aware, have fun.*

*d'Haenens, L., Vandoninck, C., & Danoso, V. (2013). How to cope and build online resilience? Diakses dari http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline.*

*Dullabib, A.N.F., Mangundjaya, S.H., & Artalina, N.P.A.D. (2016). Pola perilaku adiksi pada remaja laki-laki (Laporan penelitian). Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.*

*Duncan, J., Bowden, C., & Smith, A.B. (2005). Early childhood center and family resilience. Wellington: Centre for Social Research and Evaluation, Ministry of Social Development, Te Manatu Whakahiato Ora.*

*Higgins, S., Xiao, Z., & Katsipataki, M. (2012). The impact of digital technology on learning: A summary for the education endowment foundation. Diakses dari https://v1.educationendowmentfoundation.org.uk.*

*Howard-Jones, P. (2011). The impact of digital technologies on human wellbeing. Diakses dari www.nominettrust.org.uk.*

*Hsin, C.T., Li, M.C., & Tsai, C.C. (2014). The influence of young children's use of technology on their learning: A review. Educational Technology and Society, 17(4), 85-99.*

*Jewitt, C., Clark, W., and Hadjithoma-Garstka, C. (2011). The use of learning platforms to organize learning in English primary and secondary schools. Learning, Media and Technology. Diakses dari http://eprints.ioe.ac.uk/6914/1/Jewitt2011Use335.pdf.*

*Kalil, A. (2003). Family resilience and good child outcomes. Wellington: Ministry of Social Development.*

*Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K. (2010). Social media and mobile internet use among teens and young adults. Millennials. Pew Internet & American Life Project.*

*Liao, Y.C. (2007). Effects of computer-assisted instruction on students' achievement in Taiwan: A meta-analysis. Computers & Education, 48, 216–233.*

*Livingstone, S., Bober, M., & Helsper, E.J. (2005). Active participation or just more information? Information, Communication & Society, 8(3), 287–314. doi:10.1080/13691180500259103.*

*Maulana. A. (2015). Jumlah pengguna internet Indonesia capai 88,1 juta. Diakses dari http://tekno.liputan6.com, 26 Maret 2015.*

*Meichenbaum, D. (2008). Bolstering resilience: Benefiting from lesson learned. Diakses dari www.melissainstitute.org.*

*Prensky, M. (2008). Students as designers and creators of educational computer games: Who else? British Journal of Educational Technology, 39(6), 1004–1019. doi:10.1111/j.1467-8535.2008.00823_2.x*

*Przybylski, A.K., Mishkin, A., Sholtbolt, V., & Linington, S. (2014). Building children's online rsilience. An independent research paper. Diakses dari http://about.virginmedia.com/media_library/Building_Childrens_Online_Resilience_Research2014.pdf.*

*Rahmayani, I. (2015). Indonesia raksasa teknologi digital Asia. Diakses dari www.kominfo.go.id, 2 Oktober 2015.*

*Razak, N. (2014). Studi terakhir: Kebanyakan anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi risikonya. Diakses dari www.unicef.org, 18 Februari 2014.*

*Reich, J.W. (2009). Handbook of adult resilience. New York: Guilford Publications.*

*Santrock, J.W. (2007). Perkembangan anak (Ed. ke-11, Jilid 2, Terjemahan). Jakarta: Penerbit Erlangga.*

*Sharma, M. (2012). Addiction of youth towards gadgets. Journal of Human Resource Development, 42A, 6568-6572.*

*Simuforosa, M. (2013). The impact of modern technology on the educational attainment of adolescents. International Journal of Education and Research, 1(9).*

*Trinika, Y. (2015). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) (Laporan penelitian). Pontianak: Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura.*

*VanBreda, A.D. (2001). Resilience theory: A literature review. Pretoria: South African Military Health Service, Military Psychological Institute, Social Work Research and Development.*

*Wijaya, K.K. (2015). Berapa jumlah pengguna website, mobile, dan media sosial di Indonesia? Diakses dari https://id.techinasia.com, 21 Januari 2015.*

**Wiwin Hendriani. "Building Online Reselience in Children: The Challenge of Child Rearing in the Digital Era."**

*This article aims to describe the way to build online resilience in children as one of the challenges of child rearing in the digital technology era. The digital technology era has brought a large amount of social challenges behind all the conveniences it offers. Parents have to be able to conduct their parenting practices in ways that on the same time help in building online resilience in their children. Online resilience is the ability to deal effectively with the online negative experiences. Resilient children would have the ability to tackle adverse situations in a problem-focused way, and to transfer negative emotions into positive or neutral feelings. Risks and resilience go hand in hand, as resilience can only develop through exposure to risks. Consequently, children would develop their online resilience through learning to adequately cope with online adversities. Efforts to build online resilience should be based on the understanding of a number of concepts including the key components of resilience and the way these component can be developed, as well as the basic principles of parenting process in the perspective of developmental psychology.*

# 16
# *Online Shopping* pada Mahasiswa: Belanja di Persimpangan Jalan

Erita Yuliasesti Diahsari & Hayu Lestari

Aplikasi internet saat ini telah memasuki berbagai segmen aktivitas masyarakat baik dalam sektor politik, sosial dan budaya maupun dalam bidang ekonomi dan bisnis. Internet memungkinkan orang-orang di seluruh belahan dunia saling berkomunikasi secara efektif dan murah. Akses internet memungkinkan orang berkomunikasi langsung, membuat informasi yang bermanfaat bagi orang lain, menemukan informasi yang disediakan orang lain, atau menjual dan membeli produk-produk tertentu dengan biaya minimum (Nugroho, 2004). Perkembangan teknologi informasi telah mendorong masyarakat berupaya memenuhi dan menyesuaikan kehidupannya dengan teknologi informasi terbaru. Berkembangnya internet untuk *e-commerce* dan sarana komunikasi yang lebih hemat dan praktis telah mengubah cara hidup konsumen termasuk dalam berkonsumsi dan berbelanja. Masyarakat mulai menuntut informasi tentang produk dan kemudahan berbelanja melalui internet (Suryani, 2013).

## *E-Commerce* dan *Online Shopping*

*Electronic commerce* atau biasa dikenal dengan istilah *e-commerce* adalah proses jual beli atau pertukaran barang, produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk lewat *world wide web* internet (Suyanto, 2003; Nugroho, 2006). Saat ini di Indonesia *e-commerce* tumbuh sangat pesat sehingga memungkinkan terjadinya

perdagangan dan penjualan komoditas baru yang dulu tidak terbayangkan, seperti jual beli perangkat lunak komputer, film, lagu, kebutuhan rumah tangga, produk *fashion*, sampai layanan tiket pesawat dan hotel. Tokopedia, Zalora, Lazada, Bukalapak, Blibli, OLX, Elevenia, Kaskus, Traveloka adalah contoh-contoh situs yang beroperasi di dunia maya, belum termasuk *Facebook* atau Instagram dan masih banyak lagi media *online* lainnya yang menawarkan cara mudah dalam berbelanja.

Perilaku berbelanja *online* nampaknya telah menjadi tren baru berbelanja bagi masyarakat Indonesia. Mengutip hasil survei Nielsen Global Survey of Lubis (2014) E-Commerce,Q1, Lubis (2014) mengatakan bahwa sekitar setengah dari konsumen Indonesia berencana untuk membeli secara *online* tiket pesawat (55%) serta melakukan pemesanan hotel dan biro perjalanan (46%) dalam enam bulan ke depan. Empat dari sepuluh konsumen (40%) berencana untuk membeli buku elektronik (*ebook*), hampir empat dari sepuluh konsumen berencana untuk membeli pakaian/aksesori/sepatu (37%), dan lebih dari sepertiga konsumen merencanakan untuk membeli tiket acara (34%) secara *online.* Data tersebut menunjukkan besarnya minat masyarakat berbelanja *online* meskipun tidak ada informasi yang menunjukkan perilaku konsumtif. Namun demikian yang menarik adalah bahwa produk yang dibelanjakan berkaitan dengan produk bertema "kesenangan" seperti pakaian, aksesori, tiket pesawat, dan hotel. Hal ini menimbulkan dugaan bahwa belanja *online* merupakan sarana mudah untuk memenuhi kebutuhan kesenangan atau kenikmatan.

Tren berbelanja *online* tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi juga di negara lain. Magee (Saprikis, Chouliara, & Vlacopoulou, 2010) yang meneliti mahasiswa di beberapa universitas di Yunani menyebutkan bahwa saat ini pertumbuhan jumlah *online shopper* lebih besar daripada pertumbuhan pengguna internet, yang mengindikasikan bahwa pengguna internet ternyata menyukai belanja *online.* Menurut penelitian tersebut, produk yang menjadi favorit untuk dibeli adalah komputer berupa baik *hardware* maupun *software* (68,2 %) dan produk lain seperti tiket wisata, barang elektronik, DVD, dan buku. Pakaian, sarana kesehatan, perhiasan, dan makanan menempati prosentase di bawah 20%. Hal ini berbeda dengan produk paling

populer yang dibeli oleh konsumen Indonesia, berupa produk jasa wisata. Survei Changchit (2006) pada mahasiswa di Amerika Serikat menemukan bahwa alasan mereka melakukan belanja *online* adalah karena kemudahan dalam menjalankan transaksi, merasa mendapatkan keuntungan, dan mendapatkan pengalaman positif.

## *Online Shopping* dan Perilaku Konsumtif

Penjualan dan pembelian merupakan aktivitas belanja yang sering dilakukan konsumen, khususnya kaum perempuan, untuk memenuhi kebutuhan. Berbelanja merupakan aktivitas yang biasa dilakukan sehari-hari, namun menjadi berbeda jika dilakukan tanpa kendali, jika barang yang dibeli bukan berdasarkan kebutuhan, serta tidak mementingkan kegunaan atau manfaat dari barang yang dibeli. Gaya belanja seperti ini sangat mungkin terjadi pada sistem belanja *online*, karena teknologi informasi yang semakin canggih dapat memfasilitasi akses ke situs-situs belanja *online* dengan mudah, sedangkan proses pembelian sampai pembayarannya juga tidak sulit. Konsumen dapat mengakses situs belanja dalam hitungan menit melalui *smartphone*, tablet, laptop, *personal computer* dan piranti canggih lainnya, sehingga belanja *online* menjadi aktivitas yang menyenangkan. Barang-barang yang ditawarkan juga sangat beragam jenisnya, ditawarkan dengan harga bervariasi dan dengan *display* yang menarik. Melalui belanja *online*, konsumen dapat menghemat waktu karena tidak perlu datang ke toko konvensional serta mengantri untuk membeli atau membayar.

Dari sekian banyak segmen pembeli, mahasiswa – lebih spesifik lagi mahasiswi - termasuk segmen yang dapat dikatakan gemar berbelanja *online* bahkan disinyalir sampai pada taraf konsumtif. Mereka merupakan konsumen unik yang sebenarnya “tidak pantas” dan sangat disayangkan jika sampai menjadi konsumen yang konsumtif. Mereka umumnya belum mandiri secara finansial, masih tergantung pada orang tua. Mahasiswa yang tinggal jauh dari orang tua kemungkinan tinggal di rumah kos atau menumpang di rumah saudara, sehingga memerlukan biaya ekstra. Belanja *online* berlebihan dapat membuat mereka “tenggelam” dalam kebiasaan boros, hedonis atau materialistis. dan tentu saja juga tidak sehat secara psikologis. Pembelian barang yang dilakukan tanpa pemikiran terlebih dahulu

mengenai manfaat dan kegunaannya, serta dilakukan berdasarkan ketertarikan pada barang semata, hanya akan mengakibatkan pembelian barang yang sia-sia (Astuti, 2013). Di satu sisi mereka adalah calon intelektual yang memiliki tugas utama belajar dan menuntut ilmu untuk masa depan, namun di sisi lain mereka adalah konsumen yang juga memiliki "hak berbelanja". Ibaratnya mereka berdiri di persimpangan jalan: punya tugas belajar sekaligus ingin belanja bahkan jika perlu belanja yang banyak dan menyenangkan hati. Maka sangat disayangkan jika perilaku ini menyebabkan tugas utama mereka terabaikan dan hasilnya menjadi tidak maksimal.

Perilaku konsumtif melalui belanja *online* seperti sebuah lingkaran tak berujung, selalu berputar dan membelenggu para *online shoppers*. Mereka cenderung "rela" berbelanja berlebihan, berulang-ulang, membeli yang diinginkan kendati tidak dibutuhkan atau biasa dikenal dengan "lapar mata". Demikian perilaku itu berlangsung dan sulit dikendalikan. Perilaku konsumtif diawali dengan munculnya keinginan berlebihan untuk memiliki suatu barang. Keinginan tersebut bukan didasarkan pada kebutuhan, tetapi sekedar simbol status agar terlihat baik di mata orang lain (Fitriyani, Widodo & Fauziah, 2013).

## *Online Shopping* di Kalangan Mahasiswa Indonesia

Maraknya gaya belanja *online* di kalangan mahasiswa manarik perhatian beberapa peneliti muda, dan hasil penelitian yang ditemukan cukup bervariasi. Penelitian Pratiwi (2013) dengan menggunakan metode kualitatif pada enam mahasiswa sebuah PTN di Semarang menemukan bahwa belanja *online* merupakan cara yang paling disukai mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari karena kemudahan aksesnya tanpa harus mendatangi toko. Hal ini berdasarkan alasan bahwa lokasi tempat tinggal atau kampus mereka jauh dari pusat pertokoan, sehingga belanja *online* menjadi cara yang lebih disukai karena lebih praktis dan menghemat waktu. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa jenis produk yang banyak dibeli kalangan mahasiswi adalah sepatu, tas dan barang personal.

Penelitian Marindi dan Nurwidawati (2015) pada 180 orang mahasiswa sebuah PTN di Surabaya menemukan bahwa perilaku

konsumtif yang muncul pada mahasiswa di perguruan tinggi tersebut didorong oleh kepuasan yang diperoleh melalui belanja *online*. Ketika konsumen merasa puas setelah berbelanja *online,* maka ia akan mengulanginya, demikian berlangsung terus-menerus dan berulang-ulang sehingga menjadi konsumtif.

Penelitian Thohiroh (2015) dengan metode kualitatif pada mahasiswi sebuah PTS di Solo, Jawa Tengah, menemukan bahwa mahasiswi yang menjadi responden melakukan belanja *online* secara berlebihan, melakukannya karena kesenangan dan secara impulsif. Perilaku berbelanja seperti itu sudah menjadi gaya hidup. Mereka rela menjual barang berharga seperti anting-anting, kamera, atau *handphone* untuk membeli barang yang diinginkan. Mereka juga rela makan seadanya asalkan dapat membeli baju bermerek dengan model berbeda, serta merasa bangga memiliki banyak pakaian dan dapat memakai pakaian yang berbeda-beda.

Penelitian Wardani, Wahyuni dan Sunarya (2014) mengenai perilaku membeli *online* pada pelajar dan mahasiswa di Singaraja, Bali menemukan: (1) manfaat, kemudahan, keamanan dan reputasi adalah faktor yang mendorong responden melakukan belanja *online*; (2) dampak dari kepercayaan terhadap belanja *online* adalah niat beli, loyalitas dan konsumerisme; (3) niat beli ditandai dengan niat untuk membeli kembali produk secara *online* karena percaya terhadap belanja *online*, karena memberikan manfaat dan kemudahan, serta niat untuk membeli kembali pada produk yang sama ataupun produk lain; (4) loyalitas ditandai dengan pembelian berulang, merekomendasikan dan retensi; (5) konsumerisme ditandai dengan membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi, karena kesenangan, dan munculnya penilaian bahwa membeli produk dengan harga mahal akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi; (6) lebih dari 75% responden memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap belanja *online*; (7) faktor paling dominan yang mempengaruhi kepercayaan responden terhadap belanja *online* adalah faktor keamanan yang mempengaruhi kepercayaan; (8) dampak paling dominan yang terjadi akibat adanya kepercayaan terhadap belanja *online* adalah niat beli.

Penelitian Nisa (2013) pada mahasiswa sebuah PTN di Jakarta menemukan bahwa faktor *shopping enjoyment* atau kesenangan berbelanja berpengaruh signifikan terhadap belanja *online*. Mahasiswa

berbelanja *online* karena memang mereka senang dan menikmati berbelanja. Faktor lain seperti *convenience/time conscious*, *price conscious*, *shopping confidence*, *brand/store loyalty* tidak berpengaruh signifikan terhadap belanja *online*. Temuan lainnya adalah bahwa pria dan wanita tidak berbeda dalam hal *shopping enjoyment*. Artinya, pria dan wanita memiliki kesenangan yang sama dalam berbelanja.

Penelitian lain yang cukup lengkap informasinya adalah penelitian Lestari (2015) tentang berbelanja *online* khusus produk *fashion* yang dikaitkan dengan kontrol diri pada mahasiswi. Penelitian tersebut melibatkan 80 orang mahasiswi Fakultas Ekonomi di sebuah perguruan tinggi swasta di Yogyakarta yang menjadi pembeli *online* produk *fashion* dan yang dikategorikan sebagai konsumen konsumtif. Ada dua alat ukur yang digunakan untuk mengungkap kontrol diri dan perilaku konsumtif, yaitu Skala Kontrol Diri yang memuat aspek kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan, serta Skala Perilaku Konsumtif yang memuat aspek *impulsive*, *non-rational* dan *wasteful*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri berkorelasi negatif dengan perilaku konsumtif. Artinya, semakin kuat kontrol diri individu akan diikuti oleh rendahnya perilaku konsumtif. Sebaliknya, semakin lemah kontrol diri individu akan diikuti oleh tingginya perilaku konsumtif. Berarti, individu yang memiliki kontrol diri kuat mampu mengendalikan diri dan perilakunya serta mampu menetapkan tujuan dengan baik sehingga dapat lebih bijaksana dalam menggunakan uang dan berbelanja *online*. Individu yang memiliki kontrol diri kuat juga mampu melakukan kontrol kognitif yaitu mampu mengolah informasi secara objektif sehingga dapat menahan diri untuk tidak berperilaku konsumtif dengan tidak membeli barang-barang berdasarkan keinginan semata. Selain itu, individu dengan kontrol diri kuat juga dapat mengontrol keputusannya dengan baik agar tidak berbelanja secara berlebihan dan lebih mengutamakan kebutuhan daripada hanya mengejar kesenangan yang akan membuatnya berperilaku konsumtif.

## Refleksi dan Solusi

Mencermati hasil-hasil penelitian yang dilakukan secara ilmiah di beberapa kota di wilayah Jawa dan Bali di atas, ada kesamaan tentang belanja *online*. Umumnya kalangan mahasiswa menganggap

berbelanja *online* merupakan cara yang lebih menjanjikan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Kemudahan akses, kelengkapan jenis barang yang ditawarkan sampai dengan fleksibilitas metode pembayarannya, serta daya tarik yang muncul melalui *display* produknya, mendorong mahasiswa lebih memilih berbelanja *online*, terlepas dari kekurangan yang menyertai model belanja ini. Melalui belanja *online* seolah-olah semua barang tersedia dalam genggaman. Tinggal “klik” dan produk yang dikehendaki pun akan tersedia.

Konsumen percaya bahwa berbelanja *online* adalah cara belanja yang aman dan praktis. Mereka menaruh kepercayaan yang besar terhadap penyedia situs belanja *online*. Apalagi jika dalam beberapa kali pembelian konsumen merasa puas dengan layanan penjual, maka ia akan mengulang-ulang perilaku membelinya, bahkan terkadang berusaha mencari-cari barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan. Semula mungkin tidak ada niat untuk membeli, tetapi karena menaruh kepercayaan yang besar dan merasa aman serta puas sekaligus didorong oleh keinginan (bukan kebutuhan), maka perilaku membeli berulang pun terjadi.

Bagaimana dengan *online shoppers* yang konsumtif? Berawal dari keinginan besar, kebutuhan “mendadak”, kepercayaan, dan kepuasan pada layanan situs belanja *online* maka terbukalah kemungkinan munculnya perilaku berbelanja berlebihan tanpa pertimbangan. Hal ini berdampak besar pada perilaku lanjutannya. Pemborosan, konsumtif, menjadi *“shopping mania*” pun berubah menjadi gaya hidup. Konsumen rela melakukan apa saja demi nafsu berbelanjanya, demi mendapatkan barang yang diinginkan. Hal ini tentu juga dipengaruhi oleh faktor diri si pebelanja. Perilaku konsumtifnya akan semakin subur jika konsumen ini menikmati berbelanja. Artinya, jika ada *shopping enjoyment*, maka perilaku konsumtif pun menjadi hal yang wajar.

Perilaku belanja *online* yang berlebihan bahkan “kebablasan” yang dilakukan mahasiswa tentu mendatangkan keprihatinan. Apa yang seharusnya dilakukan? Media internet jelas tidak mungkin dihilangkan karena sudah menjadi kebutuhan masyarakat. Menutup situs belanja juga tidak mudah karena belum ditemukan cukup alasan untuk melakukannya. Bagaimana dengan perguruan tinggi? Perguruan tinggi akan sulit menghalangi perilaku berbelanja *online*

mahasiswa karena sulit mengontrol langsung aktivitas mahasiswa. Alternatif yang paling memungkinkan adalah menyasar mahasiswa pelaku belanja *online* itu sendiri dengan memanfaatkan media edukasi, untuk mencegah maupun meminimalisir perilaku konsumtif belanja *online* mereka. Edukasi dapat dilakukan melalui "agen" terdekat mahasiswa yang diharapkan mampu membawa perubahan perilaku ke arah positif. Agen-agen yang dapat digunakan adalah staf pengajar dan *peer group.*

**Staf pengajar**. Staf pengajar merupakan agen yang bisa memiliki kontribusi besar dalam memberikan edukasi kepada mahasiswa karena mereka memiliki frekuensi bertemu mahasiswa yang cukup sering dalam keseharian. Staf pengajar disini adalah dosen mata kuliah apapun, tidak harus yang berhubungan dengan konsumen. Edukasi diberikan secara tersamar *(hidden)* dengan menyelipkan dalam pembelajaran kuliah informasi yang mendidik dan menarik mengenai gaya hidup sehat, gaya belanja sehat dan pentingnya menjadi konsumen cerdas. Ini sebenarnya lebih berupa pembelajaran moral dan nilai-nilai kesederhanaan, serta pembelajaran tentang menjadi pribadi yang lebih sehat secara psikologis.

***Peer group***. Bagi mahasiswa *peer group* merupakan salah satu kelompok referensi yang memiliki daya lekat tinggi. *Peer group* dapat berasal dari teman kuliah, teman tinggal satu kos, atau teman dalam organisasi. Mereka dapat memberikan pengaruh besar dan menjadi penyedia berbagai informasi, dan umumnya mereka adalah teman sebaya. *Peer group* dapat menjadi agen yang ampuh untuk menyampaikan informasi mengenai dampak buruk perilaku konsumtif atau sebaliknya menyampaikan informasi mengenai bagaimana menjadi konsumen yang baik. Hal ini disebabkan tingkat kepercayaan antar teman biasanya lebih tinggi dibandingkan dengan staf pengajar atau orang lain yang usianya jauh berbeda.

Beberapa agen eksternal lain sebenarnya juga dapat digunakan sebagai media pengendali perilaku konsumtif, misalnya media massa termasuk internet, namun harus dipilih media yang tepat. Hal ini penting karena pada kenyataannya godaan terbesar justru berasal dari media massa dan internet yang gencar memperlihatkan dan menawarkan produk dengan mengatasnamakan kebebasan berdagang. Maka, sasaran utama dalam mencegah atau meminimalisir

perilaku konsumtif sebaiknya adalah para pelaku riil atau pelaku potensialnya sendiri, melalui pemberian program penguatan psikologis, pencegahan serta "pendekatan terapeutik" terhadap para pelaku belanja konsumtif. Diharapkan akan terbentuk sikap dan perilaku yang lebih sehat dalam menghadapi berbagai stimulus belanja yang berasal dari internet di kalangan mahasiswa.

# Daftar Acuan

*Astuti, E.D. (2013). Perilaku konsumtif dalam membeli barang pada ibu rumah tangga di kota Samarinda. eJournal Psikologi, 1(2),148-156*

*Changchit., C. (2006). Consumer perceptions of online shopping. Issues in Information Systems, VII(2), 177-181.*

*Fitriyani, N., Widodo, B.P., & Fauzia, N. (2013). Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa di Genuk Indah Semarang. Jurnal Psikologi Undip, 12(1), 55-68.*

*Lestari, H. (2015). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif online shopping produk fashion pada mahasiswi. (Skripsi, tidak diterbitkan). Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.*

*Lubis,M. (2014). Konsumen Indonesia mulai menyukai belanja online. Artikel.*

*http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2014/konsumen-indonesia-mulai-menyukai-belanja-online.html*

*Marindi, P., & Nurwidawati, D. (2015). Hubungan antara kepuasan konsumen dalam belanja online dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Surabaya. Character, 3(2), 1-5.*

*http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/10942/14285*

*Nisa, G.C. (2013). Pengaruh orientasi belanja dan gender differences terhadap pencarian informasi online dan belanja online: Studi kasus pada mahasiswa/i UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.*

*http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24021/1/Skripsi%20Gita%20Chairun%20Nisa.pdf*

*Nugroho, A. (2004). e-Commerce. Bandung: Informatika Bandung.*

*Pratiwi, H.D. (2013). Online shop sebagai cara belanja di kalangan*

*mahasiswa Unnes. (Skripsi, tidak diterbitkan). Jurusan Sosiologi dan Antropologi FIS Universitas Negeri Semarang. http://lib.unnes.ac.id/18067/1/3401409050.pdf*

*Saprikis, V., Chouliara, A., & Vlachopoulou, M. (2010). Perceptions towards online shopping: Analyzing the Greek University students' attitude. Communications of the IBIMA, Vol. 2010, Article. ID 854516, 1-13.*

*Suryani, T. (2013). Perilaku konsumen di era internet. Yogyakarta: Graha Ilmu.*

*Thohiroh, A.Q., (2015). Perilaku konsumtif melalui online shopping fashion pada mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Naskah Publikasi Skripsi, 1-23*

*http://eprints.ums.ac.id/35607/1/02.%20Naskah%20Publikasi.pdf*

*Wardani, K.I.K., Wahyuni, D.S., & Sunarya, I.M.G. (2014). Survei faktor dan dampak dari tingkat kepercayaan konsumen terhadap belanja online (online shopping) di kalangan pelajar dan mahasiswa se-kota Singaraja. Karmapati, 3(5), 315-325.*

*http://pti.undiksha.ac.id/karmapati/vol3no5/5.pdf*

**Erita Yuliasesti Diahsari & Hayu Lestari. "Online Shopping in Students: Shopping at the Cross-road. "**

*People and online shopping is inseparable today due to the convenience the information technology provides. The trend of online shopping is increasing especially in students. Their main task is studying but they also want to shop and some of them do it to an unhealthy degree due to the availability of various online shopping media. Research on students' online shopping behavior in several major cities in Indonesia shows the strong impact of the information technology on their access into the e-commerce which often results in their being consumptive shoppers. Efforts to minimize the negative impact of online shopping in students may be taken by the teaching staff in the higher education institutions by inserting the values of simplicity and healthy shopping in their teaching as well as by their peers through showing the way to be good consumers.*

# 17
# Kepercayaan Konsumen terhadap Pusat Perbelanjaan Digital di Indonesia

Jony Eko Yulianto

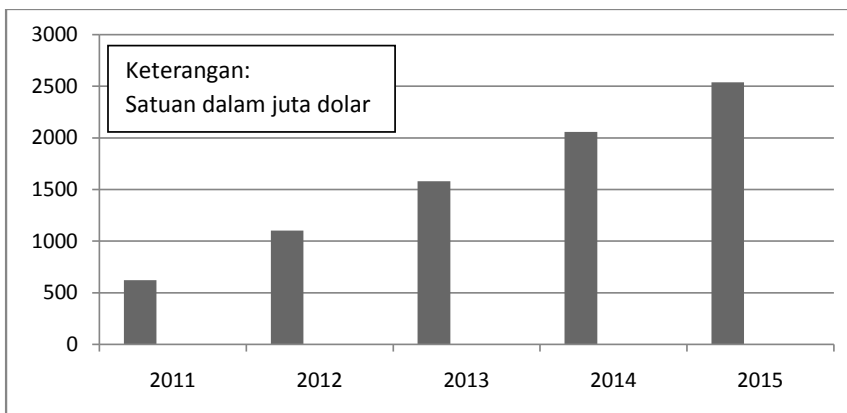
Kepercayaan merupakan elemen dasar dalam membangun hubungan (Wright, 2010). Dalam koridor psikologi interpersonal, individu akan cenderung mampu mempertahankan hubungan dalam jangka waktu panjang dengan orang lain yang ia persepsikan sebagai individu yang dapat dipercaya (Faturochman, 2011). Maka, tema-tema mengenai kepercayaan selalu menjadi isu sentral saat membahas interaksi interpersonal antarindividu. Di sisi lain, perkembangan internet dewasa ini memberikan sinyal bahwa interaksi individu tidak lagi hanya tercipta melalui media konvensional tetapi juga secara progresif masuk ke dalam dunia digital, sehingga kajian kepercayaan interpersonal kini juga meluas memasuki dimensi interaksi individu dengan situs-situs virtual. Tulisan ini akan membahas dinamika psikologis khususnya mengenai kepercayaan konsumen dalam kaitannya dengan perilaku ekonomi di pusat perbelanjaan digital.

## Perbelanjaan Digital di Indonesia

Internet telah bertransformasi menjadi media komunikasi paling penting di era teknologi informasi dalam dua dasawarsa terakhir. Di Indonesia, jumlah pengguna internet dari tahun ke tahun menunjukkan peningkatan yang pesat. Situs Redwing Asia (2014) mencatat bahwa pada tahun 2005, pengguna internet di Indonesia berada pada kisaran

12 juta pengguna, meningkat menjadi 36 juta pengguna pada 2010 dan 107 juta pengguna pada 2014. Proporsi pengguna berdasarkan gender adalah 51.6% pengguna laki-laki dibanding 28.4% pengguna perempuan (Herawan, 2012). Pada tahun 2015 dilaporkan sebanyak 150 juta merupakan pengguna internet aktif di Indonesia dan angka ini diprediksikan akan terus bertambah pada tahun-tahun berikutnya.

Singapore Post e-Commerce (2014) misalnya, memprediksi bahwa pada tahun 2030 akan ada lebih dari 200 juta penduduk Indonesia yang menjadi pengguna internet aktif. Hal ini menunjukkan bahwa prospek perdagangan elektronik di Indonesia di tahun-tahun mendatang sangat besar. Dengan jumlah populasi penduduk terbesar di Asia Tenggara, ditambah dengan pola pertambahan jumlah pengguna internet setiap tahunnya, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak di antara negara-negara Asia Tenggara lainnya. Gambaran ini semakin jelas terlihat jika melihat data Singapore Post e-Commerce (2014) mengenai jumlah pengguna internet aktif di negara-negara Asia Tenggara pada tahun 2013. Indonesia yang menempati peruingkat pertama mencapai nilai 74.6%. Jumlah ini hampir dua kali lipat dari Filipina yang ada di posisi kedua dengan perolehan nilai 36%.

Para pelaku perdagangan elektronik *(e-commerce)* di Indonesia juga mengalami peningkatan yang pesat. Pasar perdagangan elektronik di Indonesia dianggap sebagai pasar bisnis yang menjanjikan, meskipun sebenarnya transaksi perdagangan elektronik di Indonesia baru melibatkan 5% dari total transaksi 135 juta dolar yang beredar tiap tahunnya. Pada tahun 2012, penggunaan transaksi daring *(online)* untuk bisnis di Indonesia mencapai 6%. Dalam kurun waktu tersebut, 70% transaksi e-commerce dilakukan dengan transfer antarbank, 35% melalui kartu kredit, dan 30% melalui pembayaran tunai *(cash on delivery)* (Redwing Asia, 2014). Sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1, setelah berada pada kisaran 621 juta dolar pada tahun 2011, nilai pasar perdagangan elektronik *(e-commerce)* di Indonesia dilaporkan melejit pada 2.539 juta dolar pada tahun 2015.

**Gambar 1. Grafik nilai pasar perdagangan digital (e-Commerce) di Indonesia 2011-2015 (Redwing Asia, 2014).**

Singapore Post e-Commerce (2014) mencatat, jumlah pengguna internet aktif yang terlibat dalam transaksi perdagangan elektronik pada tahun 2013 mencapai angka 4.6 juta pengguna, dan diramalkan akan terus meningkat hingga mencapai angka 8.7 juta pada tahun 2016. Media yang digunakan dalam untuk melakukan transaksi belanja elektronik adalah forum-forum daring (26.6%) dan media sosial (26.4%). Data tersebut mengisyaratkan meningkatnya jumlah kalangan kelas menengah di Indonesia. Pertumbuhan pengguna internet dan jumlah kalangan yang terlibat dalam perdagangan elektronik menggambarkan pertumbuhan daya beli dan keterbukaan masyarakat terhadap kemajuan teknologi.

Berdasarkan data di atas, dapat terlihat jelas bahwa perilaku belanja berbasis elektronik *(e-shopping)* merupakan isu global yang layak mendapatkan perhatian. Moriyasu (2014) menulis bahwa di China, 70% responden penelitian mengaku bahwa mereka telah melakukan setidaknya satu kali transaksi jual-beli dalam tiga bulan terakhir. Dalam periode yang sama di Amerika Serikat, angka ini mencapai 22%. Di Indonesia, pengguna internet terbanyak setelah golongan eksekutif (63.4%) adalah golongan wirausahawan (21.5%) (Herawan, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa arah bisnis mulai bergeser dari pengembangan bisnis baru dengan cara konvensional, menjadi pengembangan bisnis baru dengan cara digital. Dengan nilai pasar yang semakin tinggi setiap tahun, ditunjang dengan jumlah

pengguna internet yang semakin bertambah, maka urgensi mengkaji perilaku belanja elektronik menjadi sangat penting.

Beberapa vendor telah dikenal memainkan peranan penting dalam perdagangan elektronik di Indonesia. Pada tahun 2013, Amazon menjadi situs perdagangan elektronik paling populer di Indonesia. Meskipun tidak memiliki perwakilan kantor di Indonesia, tetapi situs ini memiliki pengunjung virtual yang tinggi setiap harinya. Pada tahun 2014, Lazada Indonesia menjadi aktor kunci lain yang mulai merebut dominasi Amazon di Indonesia. Dengan penguasaan terhadap konteks pasar, bahasa natif, dan sistem marketing yang membumi, Lazada Indonesia mampu bersaing sebagai aktor yang penting. Beberapa vendor lain yang memiliki rerata pengunjung yang tinggi di dunia perbelanjaan elektronik di Indonesia adalah Zalora (Singapore Post e-Commerce, 2014).

Jepang kemudian ikut terlibat dalam bisnis perdagangan elektronik melalui eksistensi Rakuten. Dengan mengadopsi nama Rakuten Belanja Online, Jepang berupaya mendapatkan pasar lokal Indonesia. Kaskus, situs forum digital terbesar di Indonesia, juga dilaporkan memiliki rerata pengunjung yang sangat tinggi. Pada Mei 2014, Singapore Post e-Commerce (2014) mencatat angka lebih dari 6.8 juta yang terdaftar sebagai pengguna Kaskus, dengan 750 ribu pengunjung situs setiap harinya dengan durasi akses 29 menit setiap hari. Eksistensi Kaskus bersaing dengan OLX. Vendor lainnya, Tokopedia, yang mengklaim dirinya sebagai vendor perdagangan elektronik terbesar di Indonesia, dilaporkan mencapai 10 juta pengunjung virtual setiap bulan dan pada tahun 2014 mencapai transaksi hingga dua ribu produk setiap bulannya. Dari berbagai ulasan mengenai kondisi transaksi perbelanjaan vendor mayor di Indonesia di atas, nampak bahwa masyarakat Indonesia telah siap memasuki era perdagangan digital. Vendor-vendor ini pun telah mengambil peran sebagai pusat perbelanjaan digital.

## Kepercayaan Digital *(e-Trust)*

Secara literal, definisi kepercayaan digital tidak mudah untuk dijelaskan. Dalam penelitian-penelitian mengenai perdagangan elektronik *(e-commerce)*, kepercayaan didefinisikan sebagai kesediaan

untuk mengandalkan atau favorabilitas terhadap atribut-atribut yang dimiliki oleh vendor, seperti sejauhmana ia akurat, tepat waktu, aman, terbuka, informatif, jujur, dan konsisten (Steward, 1999). Beberapa peneliti lain yang mendalami kajian tentang kepercayaan virtual, memilih untuk tidak secara khusus mendefinisikan kepercayaan (Cranor, 1999). Menurut hemat saya, hal ini disebabkan karena adanya perbedaan perspektif dari para ahli dalam memandang kepercayaan. Para ilmuwan psikologi memandang kepercayaan sebagai konstruk psikologis *(psychological trait)*, sedangkan ilmuwan sosiologi memandang kepercayaan sebagai struktur sosial, dan para ekonom memandang kepercayaan sebagai bagian dari mekanisme pengambilan keputusan ekonomi. Hal ini memungkinkan bahwa pandangan dari satu bidang ilmu tidak serta merta dapat dipahami dan diapresiasi oleh ilmuwan dari bidang ilmu yang lain. Kritik Lewis dan Weigert (1985) misalnya, dengan pendekatan sosiologisnya berpendapat bahwa pandangan para ilmuwan psikologi mengenai kepercayaan sebagai sifat *(trait)* tidak cukup valid karena kepercayaan tidak dapat direduksi sebagai karakteristik personal. Pendekatan yang monodisipliner memiliki banyak keuntungan, tetapi juga sarat keterbatasan.

McKnight dan Chervany (2002) memperkenalkan model yang lebih komprehensif dan interdisipliner, dengan menggabungkan kepercayaan disposisional dari perspektif psikologi, kepercayaan institusional dari perspektif sosiologi, dan kepercayaan interpersonal dari perspektif psikologi sosial. Kepercayaan yang dilihat dari perspektif multidisipliner ini juga telah divalidasi secara empiris sebagai konstruk multidimensional (McKnight, Choudhury, & Kacmar, 2002). Dalam perspektif ini, kepercayaan elektronik didefinisikan sebagai rasa aman, nyaman, dan terjamin dari konsumen terhadap vendor dalam risiko yang terkontrol. Artinya, dalam konteks perdagangan digital, elemen rasa aman dan sekuritas merupakan hal yang tidak dapat ditawar, meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat risiko yang dihasilkan dari ketidakpastian. Maka, di titik ini kepercayaan digital juga berbicara mengenai sejauhmana konsumen dapat memanajemen risiko dari prospek transaksi ekonomi yang akan dilakukan.

Jadi meskipun memiliki prospek yang cerah, para pelaku usaha perdagangan elektronik tetap menghadapi tantangan yang lebih berat

dalam membangun kepercayaan konsumen dibandingkan dengan pengembangan usaha dengan gaya konvensional (Grewal, Lindsey-Mullikin & Munger, 2003; Reichheld & Schefter, 2000; Bhattacherjee, 2002). Kepercayaan merupakan elemen yang penting dan krusial dalam menjalankan bisnis perdagangan digital (McKnight & Chervany, 2001). Pasalnya, transaksi dengan media internet tidak selalu dapat didesain dengan tatap muka *(intangible)*. Hal ini menyebabkan calon pembeli tidak memiliki kesempatan untuk melakukan verifikasi mengenai kualitas barang yang akan dibeli sehingga keputusan untuk membeli dan keputusan untuk melakukan pembelian berulang *(repeated buying)* didasarkan pada tingkat kepercayaan terhadap vendor usaha tersebut.

Tidak heran apabila membangun kepercayaan pada perdagangan elektronik dianggap sebagai hal yang tidak mudah. Konsumen pada transaksi bisnis perdagangan elektronik rentan untuk merasa tidak aman karena risiko penipuan yang besar (Nemati & Van Dyke, 2009). Pada tahun 2013, AC Nielsen melakukan survei bahwa salah satu halangan terbesar (34.6%) pengguna tidak bersedia melakukan transaksi melalui elektronik adalah karena kecemasan terhadap adanya penipuan. Menurut survei tersebut, enam dari sepuluh orang yang diwawancara tidak bersedia untuk memberikan data identitas diri secara lengkap karena takut terjadi penyalahgunaan. Indonesia merupakan negara yang masyarakatnya dikenal paling sulit untuk percaya dan terlibat dalam pembayaran melalui jalur elektronik. Menurut Singapore Post e-Commerce (2014), mayoritas masyarakat Indonesia hanya menggunakan internet untuk melakukan eksplorasi mengenai produk yang akan mereka beli sebelum benar-benar datang langsung dan membelinya di toko. Maka, salah satu tantangan untuk menumbuhkan kepercayaan konsumen adalah sejauhmana vendor dapat memastikan bahwa dirinya dapat dipercaya *(trustworthy)*.

Pada beberapa kasus, vendor atau perusahaan memang berupaya untuk menunjukkan intensi menjalin komitmen hubungan jangka panjang dengan konsumen melalui berbagai iklan dan bentuk media persuasi lainnya. Namun Chadwick (2001) menemukan kecenderungan konsumen untuk lebih melihat interaksi kedua belah pihak dalam kacamata transaksi ekonomi. Implikasinya, konsumen dapat dengan mudah berpindah kepada vendor lain jika ia tidak merasa bahwa

vendor tidak dapat memenuhi apa yang ia cari. Secara alamiah, relasi dan afeksi pada konsumen dan vendor tidak dapat terjalin dalam jangka waktu yang lama karena koridor transaksi ekonomi ini. Dengan kata lain, dalam relasi vendor dan konsumen, tidak ada kualitas relasi, keintiman, dan ekspansi hubungan interpersonal yang terbangun seperti halnya yang terjadi pada relasi interpersonal.

## Strategi Vendor dalam Membentuk Kepercayaan Konsumen

Gao dan Wu (2010) menjelaskan sebuah model kognitif mengenai terbentuknya kepercayaan dalam transaksi perdagangan elektronik. Mereka menjelaskan bahwa persepsi terhadap informasi dan kemampuan situs penyedia dalam menjawab kebutuhan konsumen merupakan prediktor terciptanya kepercayaan pada konsumen. Jones dan Leonard (2014) menulis beberapa hal yang secara signifikan dapat mempengaruhi kepercayaan konsumen dalam perdagangan elektronik adalah persepsi terhadap kualitas situs, familiaritas situs, kekuatiran terhadap kejujuran pemilik situs, keakuratan informasi yang didapatkan dan keamanan transaksi.

Namun demikian, Eid (2011) menjelaskan bahwa kepercayaan konsumen hanya berkorelasi lemah terhadap loyalitas konsumen dalam sebuah transaksi perdagangan elektronik. Loyalitas konsumen lebih ditentukan oleh kepuasan konsumen terhadap layanan dari situs tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan sebuah usaha untuk membentuk kepercayaan konsumen terhadap situs tersebut. Usaha untuk meyakinkan bahwa transaksi ekonomi dalam perdagangan elektronik merupakan transaksi yang dapat dipercaya. Dengan kata lain, vendor harus memastikan kepuasan konsumen dalam setiap satuan transaksi.

Dalam konteks perdagangan elektronik, kepercayaan dapat dibentuk setiap saat dan bersifat fluktuatif (Chadwick, 2001). Hal ini disebabkan karena kepercayaan dalam perdagangan elektronik berbeda dengan kepercayaan dalam hubungan relasional yang bersifat tatap muka *(face to face)*. Kepercayaan dalam perdagangan elektronik mereduksi potensi terjadinya keterikatan intim, karena jenis interaksi yang dibangun berfokus pada barang atau jasa yang

ditawarkan. Perbedaan lain disebabkan karena jenis hubungan dalam perdagangan elektronik adalah hubungan yang bersifat bisnis, sedangkan kepercayaan relasional tidak selalu bersifat bisnis.

Strategi lain dalam meningkatkan kepercayaan konsumen diantaranya adalah memperhatikan tampilan desain situs. Wang dan Emurian (2005) menyatakan bahwa pemilihan desain tampilan *(interface)* yang tepat pada web meningkatkan kesan profesional dan terpercaya *(trustworthy)*, sehingga meningkatkan peluang terbentuknya kepercayaan konsumen. Perpaduan tampilan visual dan konten merupakan salah satu elemen penting yang diperhatikan konsumen dalam menilai apakah sebuah situs e-commerce dapat dipercaya atau tidak. Elemen-elemen yang penting terkait visual, konten dan sosial diantaranya adalah desain grafis yang menarik, aksesibilitas situs, informasi yang memadai dalam menjawab kebutuhan pasar, penggunaan logo dan slogan, video yang menarik, serta fotografi yang berkualitas.

Melalui penelitiannya, Wang dan Emurian (2005) juga menemukan bahwa salah satu elemen terpenting yang harus diperhatikan, baik oleh konsumen maupun pelaku usaha perdagangan elektronik adalah memastikan apakah situsnya dapat dipercaya *(trustworthy)*. Pasalnya, situs berperan sentral sebagai ruang yang mempertemukan antara vendor dengan konsumen. Dengan banyaknya varians situs yang menawarkan berbagai komoditas barang dan jasa, konsumen bisa dengan cepat beralih dari vendor yang satu ke vendor yang lain. Lalu apa saja yang harus diperhatikan oleh konsumen dalam menentukan apakah sebuah situs dapat dipercaya? Apa saja yang harus diperhatikan oleh para pelaku usaha perdagangan elektronik untuk mendapatkan kepercayaan konsumen melalui situsnya? Secara komprehensif, Wang dan Emurian (2005) menyatakan bahwa elemen-elemen berikut ini merupakan hal yang wajib diperhatikan oleh vendor maupun konsumen yang hendak menilai sejauhmana sebuah situs dapat dipercaya (Tabel 1).

**Tabel 1.** ***Elemen Situs Sumber Kepercayaan Konsumen* (Wang & Emurian, 2005)**

| Dimensi | Penjelasan | Fitur | Sumber Literatur |
|---|---|---|---|
| **Desain Grafis** | Bagian dari situs yang memberikan impresi kepada konsumen | ▪ Desain tiga dimensi<br>▪ Warna pastel<br>▪ Gambar yang representatif | Karvonnen & Parkinnen (2001); Kim & Moon (1998) |
| **Struktur Situs** | Sejauh mana situs mampu memberikan aksesibilitas yang mudah bagi pengguna | ▪ Navigasi yang sederhana<br>▪ Informasi yang aksesibel (tidak ada gambar yang hilang, atau link yang tidak berfungsi)<br>▪ Tutorial, instruksi, cara pemesanan<br>▪ Tata letak yang rapi | Cheskin/Sapient (1999); Karvonnen & Parkinnen (2001); Nielsen (1998); Zhang, von Dran, Small, & Barcellos (1999) |
| **Desain Konten** | Komponen-komponen informasional yang memudahkan konsumen untuk mendapatkan kejelasan informasi | ▪ Informasi mengenai merk<br>▪ Kompetensi perusahaan, jaminan sekuritas, dan privasi, serta legalisasi hukum<br>▪ Informasi produk yang valid<br>▪ Nama domain relevan | Belanger, Hiller, & Smith (2002); Cheskin/Sapient, 1999; Egger (2001), Hu, Lin & Zhang (2001); Nielsen (1998); Scheneiderman (2000) |
| **Desain Interaksi Sosial** | Fitur-fitur komunikasi yang memudahkan interaksi dari konsumen kepada vendor dan sebaliknya | ▪ Adanya foto dan video clip<br>▪ Adanya media sms, media dialog *(chat)*, dan kontak telepon | Basso, Goldberg, Greenspan, & Weimer (2001); Riegelsberger & Sasse (2001); Steinbruck, Schaumburg, Duda, & Krueger (2002) |

Setelah menguji berbagai elemen situs di atas pada konsumen perbelanjaan elektronik (*N*=181), Wang dan Emurian (2005) menemukan tiga aspek penting yang harus diperhatikan oleh konsumen maupun vendor dalam menentukan situs-situs yang dapat dipercaya. Pertama, *desain visual*, yaitu sejauhmana tampilan desain

memberikan rasa nyaman. Hal ini mencakup ukuran, dimensionalitas dan kesimetrisan dari keseluruhan tampilan, kelengkapan dengan foto-foto produk dan jasa yang berkualitas tinggi, navigasi yang mudah digunakan, informasi yang aksesibel, adanya bantuan ketika ada gangguan, serta informasi mengenai pemesanan secara detil. Kedua, *desain konten*, mencakup informasi mengenai merk yang ditawarkan, semua informasi yang dibutuhkan konsumen terkait dengan produk, pemesanan, komplain, hingga pembatalan, adanya persetujuan dan legalitas dari pihak yang berwenang, informasi mengenai produk yang akurat, dan nama domain yang relevan. Ketiga, elemen mengenai *desain interaksi sosial*, mencakup ketersediaan fotografi dan video mengenai produk yang ditawarkan, serta berbagai jenis media komunikasi untuk menghubungi vendor. Secara lengkap, hasil analisis faktor penelitian Wang dan Emurian adalah sebagai tampak pada Tabel 2.

**Tabel 2. *Hasil Matriks Komponen yang Terotasi***

| Dimensi | Fitur | Faktor | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| **Desain Visual** | Desain Tiga Dimensi | 0.054 | | |
| | Warna Pastel | 0.685 | | |
| | Kualitas foto | 0.762 | | |
| | Navigasi yang mudah digunakan | 0.748 | | |
| | Informasi yang aksesibel | 0.696 | | |
| | Adanya panduan | 0.532 | | |
| | Teknik desain situs | 0.636 | | |
| **Desain Konten** | Informasi mengenai berbagai merk yang ditawarkan | | 0.447 | |
| | Informasi untuk konsumen terkait pemesanan, komplain, dll | | 0.795 | |
| | Sertifikasi dan legalisasi | | 0.778 | |
| | Keakuratan informasi mengenai produk | | 0.668 | |
| | Nama domain yang relevan | | 0.476 | |
| **Desain Interaksi** | Adanya foto dan video yang representatif | | | 0.744 |
| | Adanya media komunikasi dengan pihak vendor | | | 0.734 |

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa sangat penting bagi seorang konsumen maupun pelaku perdagangan elektronik untuk memastikan bahwa elemen bisnisnya, baik situs, pelayanan, maupun kualitas barang dan jasa yang ditawarkan dapat dipercaya. Beberapa peneliti menangkap fenomena ini dengan meneliti upaya-upaya pelaku bisnis perdagangan elektronik dalam membangun dan meningkatkan kepercayaan konsumennya. Chen dan Dillon (2003) mengusulkan tiga hal yang harus dipenuhi oleh pelaku perdagangan elektronik untuk dapat meraih kepercayaan konsumen. Pertama adalah kemampuan vendor dalam memenuhi apa yang dipromosikan kepada konsumen. Kedua adalah konsistensi, reliabilitas dan kejujuran dari vendor dalam melayani konsumen. Ketiga adalah intensi dari vendor untuk mengedepankan kepentingan konsumen di atas kepentingan diri.

Zhang, Ghorbani dan Cohen (2007) menggunakan model kepercayaan berbasis familiaritas untuk membentuk kepercayaan konsumen dan meningkatkan penjualan. Dengan mengedepankan familiaritas, maka konsumen diasumsikan mengenal kualitas barang atau jasa dari sebuah perdagangan elektronik. Mengingat familiaritas sangat penting, maka secara simultan metode promosi juga menjadi elemen penting untuk membentuk kepercayaan konsumen. Vendor hendaknya memperhatikan sejauhmana perusahaannya telah berupaya untuk menciptakan familiaritas itu kepada publik. Sebaliknya, konsumen juga mulai dapat mengidentifikasi, perusahaan mana yang telah secara konsisten dan dedikatif dalam berupaya menciptakan familiaritas dari vendornya. Mayoritas vendor mulai menggunakan sistem testimonial yang kerapkali dijadikan patokan bagi konsumen dalam mengambil keputusan untuk membeli sebuah produk. Suh (2013) bahkan menemukan bahwa promosi dari mulut ke mulut *(word of mouth)* merupakan salah satu variabel moderator dalam meningkatkan kesan positif terhadap situs tertentu sehingga dapat meningkatkan kepercayaan konsumen. Dalam konteks perdagangan elektronik, mempromosikan sebuah situs dari mulut ke mulut merupakan salah satu strategi yang efektif dalam membentuk kesan positif sebuah situs web.

Azam, Qiang, Abbas, dan Abdullah (2012) menyatakan bahwa kepercayaan digital juga dipengaruhi oleh identitas sosial. Dalam

penelitiannya, ditemukan bahwa afiliasi terhadap agama tertentu mempengaruhi terbentuknya kepercayaan pada situs tertentu. Misalnya responden yang memiliki latar belakang Muslim akan cenderung lebih percaya kepada situs dengan nuansa yang Islami pula, dibandingkan dengan situs lain yang lebih netral. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kesamaan identitas sosial yang dimiliki oleh seorang individu dengan atribut-atribut yang dimiliki oleh situs website tertentu, akan meningkatkan peluang dalam membentuk kepercayaan pada konsumen. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para pemilih vendor untuk menentukan target pasar secara spesifik, dan kemudian membuat strategi untuk mendesain tampilan *(interface)* situs dengan lebih kontekstual sehingga dapat secara akurat menjawab kebutuhan pasar.

# Epilog

Seiring dengan menguatnya hegemoni internet dalam mempengaruhi perilaku manusia, transaksi perdagangan elektronik *(e-commerce)* diramalkan akan semakin mengambil peranan penting dalam mengisi perilaku ekonomi individu. Masyarakat dituntut tidak hanya memiliki akses digital untuk dapat menikmati layanan-layanan serba mudah yang ditawarkan oleh para vendor, tetapi juga dituntut memiliki literasi digital untuk bersikap kritis membedakan vendor yang bermutu dan tidak. Ketika masyarakat mampu bersikap kritis dan aktif, diharapkan berbagai kerugian yang terjadi dalam transaksi ekonomi berbasis elektronik dapat diminimalisir. Tulisan ini berupaya untuk memberikan pandangan bagi para konsumen yang mulai terbiasa melakukan transaksi ekonomi melalui pusat-pusat perbelanjaan elektronik. Melalui berbagai paparan di atas, penulis berharap agar literasi digital yang dimiliki masyarakat meningkat sehingga mampu mengidentifikasi sejauhmana sebuah vendor dapat dipercaya dengan informasi berbasis penelitian ilmiah.

Selain itu, berbagai hasil penelitian dalam tulisan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi bisnis oleh masyarakat yang berniat terjun dalam dunia bisnis perdagangan elektronik. Harapannya, pelaku-pelaku usaha perdagangan digital mengembangkan level profesionalisme sehingga dapat membentuk kepercayaan konsumen.

Meskipun relasi vendor dan konsumen berada dalam konteks ekonomi, namun tentu semua pihak berharap agar prospek relasi ini terus berkembang secara progresif mencapai level profesionalitas yang prima.

# Daftar Acuan

*Azam, A., Qiang, F., Abbas, S.A., & Abdullah, M.I. (2012). Structural equation modelling (SEM) based trust analysis of Muslim consumers in the collective religion affiliation model in e-commerce. Journal of Islamic Marketing, 4, 134-149.*

*Basso, A., Goldberg, D., Greenspan, S., & Weimer, D. (2001). First impressions: Emotional and cognitive factors underlying judgments of trust e-commerce. Dalam Proceedings of the 3rd ACM Conference on Electronic Commerce, 137–143, Tampa, FL, USA.*

*Belanger, F., Hiller, J. S., & Smith, W. J. (2002). Trustworthiness in electronic commerce: The role of privacy, security, and site attributes. Journal of Strategic Information Systems, 11, 245–270.*

*Bhattacherjee, A. (2002). Individual trust in online firm: Scale development and initial test. Journal of Management and Information System, 19, 211-241.*

*Chadwick, S.A. (2001). Communicating trust in e-commerce interaction. Management Communication Quarterly, 14, 653-658.*

*Chen, S.C., & Dhillon, G.S. (2003). Interpreting dimensions of trust in e-commerce. Information Technology and Management, 4, 303-318.*

*Cheskin Research and Studio Archetype/Sapient. (1999). e-Commerce trust study. Diunduh dari: http://www.sapient.com/cheskin/.*

*Cranor, L.F (1999). Internet privacy. Communications of the ACM, 42, 28–31.*

*Egger, F. N. (2001). Affective design of e-commerce user interface: How to maximize perceived trustworthiness. Dalam Proceedings of the International Conference on Affective Human Factors Design.. London: Asean Academic Press.*

*Eid, M. I. (2011). Determinants of e-commerce customer satisfaction, trust and loyalty in Saudi Arabia. Journal of Electronic Commerce Research, 12, 78-93.*

*Faturochman. (2011). Dinamika psikologis kepercayaan dan ketidakpercayaan. Research report. Penelitian Fakultas Psikologi UGM.*

*Gao, Y., & Wu, X. (2010). A cognitive model of trust in e-commerce: Evidence of field study in China. Journal of Applied Bussiness Research, 26, 37-44.*

*Grewal, D., Lindsey-Mullikin, & J., Munger, J. (2002). Loyalty in e-tailing: A conceptual framework. Journal of Relationship Marketing, 2, 31-49.*

*Herawan, D. (2012). The profile of Indonesia's internet users. Jakarta: Indonesia Internet Service Provider Association.*

*Hu, X., Lin, Z., & Zhang, H. (2001). Myth or reality: Effect of trust-promoting seals in electronic markets. Dalam Proceeding of WITS 2001. New Orleans, LA, USA.*

*Jones, K., & Leonard, L. N. K. (2014). Factors influencing buyer's trust in consumer-to-consumer e commerce. The Journal of Computer Information Systems, 54, 71-79.*

*Karvonen, K., & Parkkinen, J. (2001). Signs of trust. Dalam Proceedings of the 9th International Conference on HCI. New Orleans, LA, USA*

*Kim, J., & Moon, J. Y. (1998). Designing towards emotional usability in customer interfaces –trustworthiness of cyber-banking system interfaces. Interacting with Computers, 10, 1–29.*

*Lewis, J.D., & Weigert, A.J. (1985). Trust as a social reality. Social Forces, 63, 967–985.*

*McKnight, D.H., & Chervany, N.L. (2001). What trust means in e-commerce costumer relationships: An interdisciplinary conceptual typology. International Journal of Electronic Commerce, 6, 35-59.*

*McKnight, D.H., Choudhury, V., & Kacmar, C. (2002). Developing and validating trust measures for e-commerce: An integrative typology. Information System Research, 13, 334-359.*

*Moriyasu, K. (2014). Shopping pushed to the side. Nikkei Asian Review, 12-13.*

*Nemati, H. R., & Van Dyke, T. (2009). Do privacy statements really work? The effect of privacy statements and fair information practices on trust and perceived risk in e-commerce. International Journal of Information Security and Privacy, 3, 45-64.*

*Nielsen, J. (1998). Introduction to web design. Dalam Proceedings of the Conference on CHI 98 Summary. Los Angeles, CA, USA.*

*Redwing Asia (2014). Indonesia's dynamic market internet. Diunduh dari http://redwing-asia.com/market-data/market-data-internet/.*

*Redwing Asia (2014). Who will be Indonesia's Amazon and Taobao? Diunduh dari http://redwing-asia.com/market-data/e-commerce-2/.*

*Reichheld, F. F., & Schefter, P. (2000). E-loyalty: Your secret weapon on the web. Harvard Business Review, 78, 105-113.*

*Riegelsberger, J., & Sasse, M. A. (2001). Trustbuilders and trustbusters: The role of trust cues in interfaces to e-commerce applications [WWW page]. Dalam The 1st IFIP Conference on e-commerce, e-business, e-government. Diunduh dari: http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/J.Riegelsberger/trustbuilders_and_trustbusters.htm.*

*Shneiderman, B. (2000). Designing trust into online experiences. Communication of the ACM, 43, 57–59.*

*Singapore Post e-Commerce (2014). Indonesia's e-commerce landscape 2014: Insight into one of Asia Pasific's fastest growing markets. Diunduh dari: http://www.specommerce.com.s3.amazonaws.com/dl/wp/141215-white-paper-indonesia.pdf.*

*Steinbruck, U., Schaumburg, H., Duda, S., & Kruger, T. (2002). A picture says more than a thousand words – photographs as trust builders in e-commerce websites. Dalam Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computer Systems. Minneapolis, MN, USA.*

*Suh, H. (2013). Moderating role of online word of mouth on website attributes and consumer trust in e-commerce environment. Journal of Applied Sciences, 13, 2316-2320.*

*Wang, Y. D., & Emurian, H. H. (2005). Trust in e-commerce: Consideration of interface design factors. Journal of Electronic Commerce in Organization, 3, 42-60.*

*Wright, S. (2010). Trust and trustworthiness. Philosophia, 38, 615-627.*

*Zhang, J., Ghorbani, A.A., & Cohen, R. (2007). A familiarity-based trust model for effective selection of sellers in multiagent e-commerce systems. International Journal of Informational Securities, 6, 333-344.*

*Zhang, P., von Dran, G.M., Small, R.V., & Barcellos, S. (1999). Websites that satisfy users: A theoretical framework for web user interface design and evaluation [PDF file]. Dalam IEEE Proceedings of the 32nd Hawaii International Conference on System Sciences, 1–8. Diunduh dari: http://www.computer.org/proceedings/hicss/0001/00012/00012016.PDF.*

## Ucapan Terima Kasih

Tulisan ini merupakan bagian dari penelitian “Studi Eksploratif Kepercayaan Konsumen terhadap Bisnis E-Commerce di Indonesia” yang dibiayai melalui Skema Hibah Ristekdikti 2016. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia serta Lembaga Penelitian dan Publikasi Universitas Ciputra Surabaya yang memfasilitasi penelitian ini melalui Surat Tugas No: 022/UC-LPP/ST/II/2016.

**Jony Eko Yulianto. "E-Commerce Trust in Indonesia."**

*E-commerce trust is a relational phenomenon between the consumer and the provider of the informations, services, and product the costumer seeks during e-commerce interaction. Trust is important in the e-commerce context because it mitigates perceptions of uncertainty, decreased percieved risk, and positively affects purchase intentions. The present article aims to explore trust and trustworthiness in e-commerce business. Starting with an exposition of the situation of e-commerce business in Indonesia, it is argued that the Indonesian market is ready to involve itself into the hegemony of digital commerce. The questions both costumers and e-business owners must address are as follows: "To what extent do I can trust the vendor?" and "To what extent am I sure that my e-business is trustworthy enough?" This article justifies a parsimonious comprehensive theoretical review on the process of trust formation. Trust is understood as a multidimensional consruct in e-commerce consisting of four stages: disposition to trust, institusion-based trust, trusting belief, and trusting intention. The trust-building process can be described by integrating trust related constructs within the framework of the Theory of Reasoned Action (TRA). This article provides elements that help costumers decide if they want to trust the vendor. This understanding will also help e-business owners to enhance their level of professionalism to gain customers' trust.*

# 18
# Kisah Wirausaha Muda di Era Digital

Hendro Prabowo & Alia Rizki Fauziah

## Fenomena Wirausaha Generasi Digital

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penganggur di Indonesia pada Agustus 2014 telah meningkat menjadi 7,24 juta jiwa atau 5,94 persen dibandingkan pada Februari 2014 sebesar 5,7 persen (Yudha, 2015). Tingginya angka pengangguran ini dikarenakan jumlah tenaga kerja yang ingin memasuki dunia pekerjaan tidak sebanding dengan lapangan kerja yang tersedia. Salah satu faktor tingginya angka pengangguran adalah terlampau banyaknya tenaga kerja yang diarahkan untuk bekerja ke sektor formal, sehingga ketika pekerjaan di sektor formal tidak berkembang, maka individu tidak berusaha untuk menciptakan pekerjaan sendiri atau berwirausaha.

Jumlah wirausaha di Indonesia dikatakan masih cukup rendah. Pada tahun 2010, dari 230 juta penduduk hanya 0,2 % yang berprofesi sebagai wirausaha. Namun, data tahun 2014 menunjukkan bahwa jumlah wirausahawan mengalami kenaikan menjadi 1,6 persen. Kenaikan 1,4 persen ini diduga disebabkan oleh banyaknya lapangan kerja baru bagi kaum muda yang menggunakan teknologi informasi dalam bewirausaha, terutama melalui media sosial. *Online shop* adalah jenis lapangan usaha baru bagi kaum muda yang lahir dan berkembang bersamaan dengan teknologi informasi dan komunikasi digital.

Terdapat empat generasi dengan ciri kolektif masing-masing yang terbentuk akibat pengaruh lingkungan dan keluarga dan yang selanjutnya mewarnai kiprah mereka dalam lingkup kehidupan personal maupun usaha. Keempat generasi tersebut adalah *Traditionalists* (1925-1945), *Baby-boomers* (1946-1960), *X-ers* (1961-1980) dan *Millenials/Gen-Y* (1981-2000) (Johnson & Romaello, 2005; Ritter, 2014). Keempat generasi ini punya nilai-nilai personal masing-masing dalam membangun suatu usaha yang berpengaruh pada wirausahanya. *Traditionalists* dan *Baby-boomers* lahir pada zaman peperangan dimana orangtua mereka umumnya merupakan imigran. Latar belakang ini mempengaruhi sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Individu yang masuk dalam kelompok *Traditionalists* cenderung selalu waspada dan sulit menyesuaikan diri dengan teknologi namun mereka pekerja keras. Tidak jauh berbeda, pada zaman *Baby-boomers* lahir teknologi belum terlalu maju sehingga mereka pun kesulitan untuk menggunakan komputer. *Baby-boomers* cenderung memiliki motivasi yang besar untuk menggapai tujuan karirnya, mempunyai etos kerja yang besar, komitmen yang tinggi, dan disiplin. Tak heran, mereka merupakan generasi yang meningkatkan perekonomian untuk generasi selanjutnya. Mereka harus bersusah payah untuk menawarkan produk mereka karena pada zaman mereka internet belum tersedia seperti sekarang.

Selanjutnya, *X-ers* atau generasi X adalah generasi individu yang fleksibel karena berada di antara generasi *Baby-boomers* dan *Millenials*. Mereka fokus mengembangkan ketrampilan diri dan jiwa kewirausahaan. Mereka cenderung memilih pekerjaan yang membuat aman secara finansial. Mereka memiliki sifat dapat belajar dengan cepat dan efisien, hanya ingin melakukan apa yang menguntungkan mereka pada saat itu, tahu bagaimana caranya untuk menang dan sukses, memiliki adaptasi yang baik terhadap perubahan, dan senang mencapai beberapa tujuan atau karir dalam waktu yang bersamaan. Waktu sangat berharga bagi mereka karenanya mereka tidak akan menggunakan waktu luang untuk sesuatu yang tidak mereka sukai. Pada zaman mereka teknologi sedang berkembang sehingga mereka sangat menikmatinya. Mereka bisa bekerja di kantor maupun di rumah. Tujuan karir mereka adalah dapat memanfaatkan pengalaman dan ketrampilan mereka lebih banyak lagi dalam pekerjaan. Mereka

cenderung tidak ingin meniru generasi sebelumnya yang mereka nilai lamban. Kecenderungan ini ditunjang pula oleh banyaknya teman di media sosial yang dapat membantu mereka mencari *link* dalam berbisnis (Sugembong & Sudarmoyo, 2007).

Yang terakhir adalah *Millenials* atau Generasi-Y atau Gen-Y. Pada prinsipnya generasi ini adalah *the newest working generation*. Mereka dibesarkan di tengah kehadiran komputer, internet dan teknologi informasi dari seluruh dunia yang bisa mereka akses secara mudah dan cepat. Mereka juga tumbuh dari keluarga yang mengedepankan nilai-nilai keselamatan, *family centeredness* dan pendidikan. Akibatnya, mereka mempunyai sifat yang lebih transparan, kreatif, terbuka, fleksibel, asertif, senang berdiskusi tentang aktivitas pekerjaan dengan banyak orang, kerja tim, menghargai perbedaan, dan dapat bekerja dari kantor maupun dari rumah. Tentu banyak sekali keuntungan yang didapat dalam berwirausaha oleh generasi ini. Namun yang menarik, ketika Generasi-Y memulai karirnya sebagai wirausaha mereka cenderung sulit untuk fokus hanya pada satu pekerjaan dan terbiasa bekerja dengan *multitasking*. Padahal diperlukan komitmen yang tinggi serta kerja keras dalam membangun suatu usaha agar dapat bertahan lama.

**Tabel 1 *Deskripsi Empat Generasi***

| Generasi | Deskripsi |
|---|---|
| *Traditionalists* (1925 – 1945) | Pekerja keras; hemat; menekankan adat istiadat dan kebudayaan; memegang nilai-nilai kerja (kenyamanan, konsistensi, keseragaman); patuh pada kebijakan; berkomitmen tinggi; tidak mencampuradukkan pekerjaan dan kehidupan pribadi; kurang imajinatif; selalu waspada; sulit menyesuaikan diri dengan teknologi; rentan terhadap perubahan. |
| *Baby-boomers* (1946-1960) | Tepat waktu; etos kerja tinggi; teliti; terorganisir dan sistematis; berdedikasi; berkomitmen tinggi; sulit menggunakan komputer; percaya bahwa mereka bisa mengubah dunia; idealis; *self-centered;* motivasi dari dalam diri sendiri dan tidak suka menerima *feedback.* |
| Generasi-X (1961-1980) | Fokus pada berwirausaha; sangat menghargai waktu; inisiatif tinggi; pintar mengembangkan kemampuan; tahu cara meraih sesuatu; terorganisir dan berpartisipasi dalam diskusi-diskusi; menyeimbangkan waktu luang dengan pekerjaan; fleksibel; nyaman dengan teknologi; pemalas. |

| | |
|---|---|
| *Millenials* (1981-2000) | Positif, asertif, terbuka, *friendly;* tumbuh bersama teknologi; menyukai kerja tim; sulit fokus pada satu hal; *multitasking*; menghargai perbedaan: memiliki banyak pekerjaan; komitmen rendah. |

Sumber: Johnson & Romanello (2005); Ritter (2014).

## Potret Kontras: Wirausaha Sebelum dan Sesudah Generasi Digital

Salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang dalam berwirausaha terutama sebelum generasi digital adalah *survival* atau keinginan untuk bertahan hidup. Contohnya adalah Chung Ju-Yung pendiri industri otomotif Hyundai yang lahir tahun 1915 di bagian utara Korea yang saat itu dikuasai oleh Jepang. Ju-Yung merupakan sulung dari empat bersaudara anak seorang petani yang hidupnya pas-pasan. Sebagai anak sulung, Ju-Yung harus bertanggungjawab mengasuh ketiga adiknya. Setiap hari saat subuh tiba Ju-Yung harus bangun dan pergi ke ladang dengan berjalan kaki sejauh 8 kilometer dari rumahnya di tengah udara yang dingin. Ayahnya bertekad mendidiknya menjadi seorang petani yang tangguh. Namun terdorong oleh pikiran untuk hidup yang lebih baik, sesudah berhasil menyelesaikan SD di tahun 1931, Ju-Yung pergi ke Seoul tanpa sepengetahuan ayahnya dan menjadi kuli bangunan di sebuah pelabuhan di Chungjin. Namun baru dua bulan di Chungjin, ayahnya menemukannya dan membawanya pulang. Ju-Yung sempat beberapa kali kabur dari rumah namun selalu gagal. Sampai suatu saat Ju-Yung melihat iklan sekolah akunting. Dengan berbagai cara akhirnya ia berhasil masuk menjadi siswa di sekolah tersebut. Sebagai siswa ia gemar membaca buku-buku tentang motivasi, biografi dan cerita sukses orang-orang terkenal dan kaya yang memberinya ilham dan insprisasi untuk mencapai kebesaran jiwa dan kesuksesan.

Ketika kehidupan di kampungnya memburuk akibat bencana alam, Ju-Yung kabur lagi dari rumah menuju pelabuhan Inchon dengan bekal yang sangat sedikit. Di sana Ju-Yung menjadi kuli serabutan, bongkar muat kapal dan membawakan barang penumpang kapal, yang hasilnya hanya cukup untuk makan sehari dan bekerja keras. Ju-Yung pun ingin mempunyai pekerjaan tetap. Ia mendapat informasi tentang lowongan pekerjaan di pabrik gula, namun karena

tidak mempunyai ketrampilan teknis, Ju-Yung tidak diterima. Ia kemudian memutuskan untuk bekerja di toko hasil pertanian dengan tugas mengantar barang-barang dagangan kepada para pembeli. Ia mendapat imbalan makan tiga kali dan setengah karung beras setiap bulan di usia kurang dari 20 tahun. Setelah itu ia menikah dan pulang ke kampungnya namun hanya sebentar dan kembali lagi ke Seoul untuk menyewa sebuah rumah yang ia jadikan toko pertanian dengan nama Firma Kyong-II. Tetapi, Jepang mengadakan agresi besar-besaran yang membuat tokonya ditutup dan Ju-Yung terpaksa kembali ke kampung halamannya. Kemudian, ia membuka bengkel kendaraan bermotor agar cepat balik modal. Ini merupakan usaha yang bagus manakala Jepang tidak mau berurusan dengan usaha tersebut karena dinilai kotor. Pada Februari 1940 Ju-Yung mengambil alih manajemen bengkel reparasi mobil "*A-Do Service*" dengan pinjaman modal dari pelanggannya, tetapi cobaan datang lagi. Bengkel tersebut terbakar. Ju-Yung tidak putus asa dan meminjam modal lagi untuk membuka bengkel di tempat yang baru dengan mempekerjakan hingga 50 karyawan. Namun Perang Pasifik memaksa perusahaan miliknya harus tutup. Kerja kerasnya selama tiga tahun seakan runtuh dalam sehari. Ju-Yung tidak menyerah. Ia membeli 30 truk dan menjalankan usaha transportasi. Karena ada tekanan dari orang lain, usahanya terpaksa harus dijual di bawah harga normal. Tiga bulan setelah itu Jepang menyerah tanpa syarat. Ju-Yung membeli tanah di pusat kota Seoul dan menancapkan papan nama perusahaannya untuk pertama kalinya, yaitu Hyundai Motor Industrial Co., yang berkembang hingga kini (Intisari, 2003).

Kisah masa muda Ju-Yung amat kontras dengan kisah orang muda yang dengan mudah dapat ditemukan di zaman sekarang: seorang remaja dengan *Ipod* di genggaman tangan meng-*update status* di media sosial; seorang pelajar memainkan *games online* di kelas dan mengetik pesan dengan kecepatan melebihi yang bisa dibayangkan; seorang asisten manager dengan cepat menemukan *file* presentasi milik bosnya di komputer yang penuh sesak dengan *file*; atau seseorang dengan sangat mudahnya mengedit berbagai macam foto menggunakan aplikasi *photoshop*. Saat ini individu belajar, bekerja, menulis dan berinteraksi dengan individu lain dengan cara yang sangat berbeda. *Millenials* lebih sering membaca *blog* daripada

koran dan lebih sering bertemu seseorang secara *online* daripada bertatap muka langsung karena saat ini interaksi sosial mereka terhubung melalui teknologi digital. Oleh Palfrey dan Gasser (2008) mereka dinamakan *digital natives*, yakni generasi yang lahir setelah tahun 1980 saat teknologi sosial digital berkembang sangat pesat dan mampu menggunakan secara penuh aneka teknologi tersebut.

Sejak akhir dasawarsa 1970-an, dunia mulai berubah dengan cepat. Surat kabar *online* pertama mulai dikenal masyarakat pada masa ini. Pada tahun 1980 *e-mail* juga kian populer untuk saling berikirim pesan singkat manakala semakin banyak orang mulai menggunakan komputer. Pada tahun 1991 *World Wide Web* (www) memulai debutnya dengan menawarkan *browser* yang mudah digunakan. Tahun 2001 kamera *polaroid* mulai digantikan oleh kamera digital, lalu pada tahun 2008 *ITunes* menjadi perusahaan musik retail terbesar di Amerika Serikat. Saat ini kebanyakan anak muda di seluruh dunia membawa *gadget* mereka masing-masing setiap waktu, tidak hanya untuk saling berkirim pesan namun juga bermain *games* atau mengunduh musik.

Palfrey dan Gasser (2008) mengatakan bahwa *Millenials* merupakan *transformer* bisnis. Dampak teknologi telah menyentuh aspek jiwa kewirausahaan mereka. Salah satu contohnya adalah Mark Zuckerberg, salah seorang pendiri *Facebook* yang telah menjadi legenda dalam sejarah wirausaha teknologi (*technology entrepreunership*). Tanpa harus mengeluarkan banyak modal dalam waktu tiga tahun ia dan temannya telah berhasil menciptakan sebuah *platform,* dan *Facebook* telah menjadi *social utility* tempat jutaan orang terhubung dari seluruh dunia. Melalui internet Zuckerberg telah menjadi ikon anak muda Amerika yang berhasil menjadi milyader di usia yang masih muda.

Kaum *Millenials* yang menjadi wirausaha mempunyai kesempatan untuk sukses dalam skala yang besar karena tahu bahwa dunia digital seperti saat ini sangat baik bagi pertumbuhan bisnis mereka. Mereka tahu bagaimana harus berkembang di dalamnya, tahu bahwa teman-teman dan banyak orang hidup dengan berbagai fasilitas teknologi yang ada, dan tahu cara mengeksploitasi tren di era digital seperti yang sedang berlangsung saat ini.

Saat *Millenials* ingin menjadi seorang wirausaha, mereka tahu bahwa kondisi saat ini lebih mudah dan murah untuk memulai suatu bisnis dibandingkan masa sebelumnya. Untuk memulai suatu bisnis di dunia maya memang hanya dibutuhkan biaya yang sangat rendah. Dengan hanya bermodal ide, ketrampilan, dukungan teman dan akun di sosial media, mereka bisa membangun bisnis baru. Seperti pengalaman Chad Hurley dan temannya yang mendirikan *youtube*, ide kreatif mereka agar orang dapat memposting film ke internet telah membawa mereka ke puncak kesuksesan. Kini *Google* membayar mereka sebesar 1,65 milyar *US Dollar*, hanya beberapa tahun setelah *Youtube* berdiri.

Wirausaha muda masa kini bukanlah generasi tradisional seperti dilukiskan dalam kisah kerja keras Ju-Yung ketika merintis usaha. Wirausaha muda masa kini merupakan generasi pribadi visioner yang mengembangkan kemampuan pada era teknologi. Mereka memiliki ide-ide yang dilaksanakan dengan cara mereka sendiri tanpa harus meminta izin kepada orang lain.

Sebagai *entrepreneurs*, *Millenials* membangun sebuah bisnis dengan cara yang berbeda dengan orangtua ataupun kakek mereka. Mereka bekerja dengan cara berkolaborasi dengan siapapun yang mereka inginkan di dunia maya bahkan dengan  orang yang berada pada jarak yang sangat jauh sekalipun.  Teknologi informasi membuat hal tersebut tidak hanya mungkin bahkan mudah. *Millenials* mempunyai beberapa keuntungan ketika membangun sebuah bisnis, di antaranya adalah biaya yang lebih rendah karena mereka bisa lebih mudah memasarkan produk secara *online* tanpa perlu membuka toko atau semacamnya.  Bahkan mereka hanya perlu membuat video kreatif untuk membuat konsumen tertarik dengan barang atau jasa yang mereka pasarkan. Mereka tahu bahwa banyak pembeli saat ini tidak ingin bersusah-susah pergi keluar rumah untuk membeli barang yang mereka cari dan lebih memilih berbelanja memakai jasa *online* dengan memanfaatkan *gadget* yang mereka punya. Palfrey dan Gasser (2008) mengatakan bahwa "*digital businesses started by digital natives*". Artinya, usaha bisnis melalui media *online* yang banyak dilakukan orang kini lahir berkat jasa generasi *millenias* yang mengembangkan atau menciptakan berbagai kemudahan di bidang teknologi bisnis. *Millineals* mengubah cara bisnis menjadi lebih cepat

dengan menampilkan *individual brand* yang dapat dioperasikan ke seluruh jaringan di seluruh dunia.

Di Indonesia sendiri telah banyak pengusaha muda yang memulai bisnis dari usaha kecil dan memanfaatkan media *online* untuk memasarkan produk mereka. Perkembangan baru ini mulai populer di tahun 2006. Pada akhir tahun 2008 jumlah toko *online* di Indonesia meningkat puluhan hingga ratusan persen dari tahun sebelumnya. Faktor pendukungnya adalah makin banyaknya pengguna internet di Indonesia, yaitu hanya sekitar 2.000.000 orang pada tahun 2000 menjadi 25.000.000 pada tahun 2008. Faktor lainnya adalah semakin mudah dan murahnya koneksi internet di Indonesia. Selain itu juga semakin banyak ditawarkan pendidikan dan pelatihan merancang toko *online* dengan biaya sangat terjangkau.

## Wirausaha Muda Indonesia Generasi Digital

Salah satu contoh pengusaha muda Indonesia yang sukses lewat media digital adalah ERHA (nama samaran), usia 28 tahun, seorang *internet marketer* muda yang mengidap *muscular dytrophy*, sebuah kelainan bawaan yang menggerogoti fungsi motorik seccara perlahan-lahan sampai akhirnya penderita tidak bisa menggerakkan anggota tubuhnya. Sejak kecil ERHA memang diarahkan oleh kedua orangtuanya terutama ibunya untuk tidak menjadi seorang karyawan karena kondisi tubuhnya yang tidak memungkinkan untuk bekerja di kantor. Sejak SD jiwa berdagang ERHA sudah muncul. Ia pernah membuka usaha rental *Playstation* di garasi rumahnya dengan modal sebuah TV dan satu unit *Playstation* yang kemudian berkembang menjadi empat unit TV dan *Playstation* yang dibeli dari hasil rentalnya. Keadaan tubuh yang mengharuskannya duduk di kursi roda dan membuatnya sering di-*bully* oleh teman-teman sewaktu di SD sehingga harus pindah sekolah ternyata tidak lantas membuat ERHA ketinggalan pelajaran. Dari SD sampai SMA ia selalu juara kelas. Di rumah ERHA sering melihat kakaknya bermain komputer dan internet. ERHA yang merupakan bungsu dari delapan bersaudara pun mencoba sendiri menyalakan komputer sampai akhirnya ia merasa seperti tiada hari tanpa bermain *video games* dan komputer. Karena kebiasaannya bermain komputer, setelah lulus SMA ERHA

memutuskan untuk tidak kuliah karena hanya akan menghabiskan biaya terlampau banyak jika pada akhirnya hanya akan menjadi seorang karyawan setelah lulus. Ibu ERHA mengajarkan agar ia dapat mandiri dan tidak menyulitkan orang lain. Kemudian ERHA berfikir hanya akan belajar sesuai apa yang menjadi kebutuhannya, karena tidak semua hal bisa ia lakukan. Maka ia pun fokus mempelajarai bidang yang ia kuasai yaitu *game* dan komputer.

Tahun 2007 ERHA mengikuti kursus *internet marketing* yang didaftarkan oleh ibunya. Ia mengikuti kursus tersebut selama dua hari dengan pengajar yang didatangkan dari Singapura. Pada awalnya ERHA sama sekali tidak tertarik mengikuti kursus yang cukup mahal tersebut. Namun ia mengikuti kemauan orangtuanya sebagai bentuk rasa tanggungjawab. Setelah mengikuti kursus tersebut selama dua hari berturut-turut, ia merasa bosan, lesu dan capek. Ia tidak mengerti materi yang disampaikan karena berbahasa Inggris. Sesampainya di rumah ERHA tidak pernah mengaplikasikan apa yang sudah ia pelajari. Namun, ternyata ibunya sudah mendaftarkan ERHA dalam program lanjutan selama dua bulan dengan biaya sebesar 15 juta rupiah. ERHA sempat menolak mengikuti kursus tersebut karena dianggap terlalu mahal, namun Ibunya berjanji akan menjual mobil demi mengikutsertakan ERHA dalam program tersebut. Program tersebut merupakan sebuah pendidikan singkat menjadi seorang *internet marketer* dengan metode pembelajaran yang cukup privat dan eksklusif. Peserta hanya terdiri dari beberapa orang yang disatukan dalam sebuah kelas dengan komputer masing-masing dan dipandu oleh seorang pengajar profesional. Dalam program tersebut diajarkan bagaimana melakukan penjualan produk di situs Amazon dengan mengandalkan kata-kata singkat. Pada awalnya ERHA masih tidak memiliki keinginan mempelajari hal tersebut, namun ketika beberapa minggu ia jalani dan mendapat penjualan pertama, ia langsung tertarik dan ingin mencoba lagi. Penjualan pertama yang dihasilkannya bernilai 124 *US Dollar* dan terus meningkat sampai 2.000 *US Dollar*. Sejak saat itu selama setahun penuh ERHA menjadi seorang *marketer* penjual produk-produk Amazon. Pada tahun 2008 ia berhenti bekerja karena sedang terjadi krisis keuangan di Amerika Serikat.

Karena ERHA pada dasarnya senang sekali belajar, hasil jerih payahnya sebagai *internet marketer* ia gunakan untuk mempelajari hal-

hal baru yang ingin dikuasainya seperti menulis, *public speaking* dan memperdalam ilmu komputer. Pada tahun 2008 ia sempat membuat toko *online* penjualan mobil bersama saudaranya. Hal tersebut ia lakukan untuk membantu saudaranya yang bekerja di sebuah perusahaan mobil. Namun, toko *online* tersebut tidak bertahan lama karena keuntungan yang didapat tidak seberapa. Pada tahun yang sama ERHA juga sempat mencoba membuat situs bernama *rumah 101*, sebuah *website* properti. Awalnya, ia menjualkan rumah-rumah milik saudaranya yang hendak dijual. Sayang bisnis tersebut tidak berjalan lancar dan *website* tersebut juga ditutup. Namun langkah ERHA tidak berhenti sampai di situ. Karena keberhasilannya sebagai *internet marketer* yang mencapai penjualan hingga 2.000 *US Dollar*, nama ERHA mulia dikenal oleh masyarakat luas. Karena pencapaiannya tersebut ia juga masuk ke dalam salah satu program TV. Dampaknya, di tahun 2008 ia ditawari sebuah perusahaan ponsel untuk menjadi *marketer* atau agen ponsel Qur'an. Lalu, ia memasarkan ponsel Qur'an tersebut melalui internet. Tak disangka-sangka, peminatnya cukup banyak dan usaha itu berjalan cukup lama hingga tiga tahun. Lalu muncullah *android* yang banyak menawarkan aplikasi Qur'an secara gratis. Penjualan ponsel Qur'an milik ERHA pun menurun drastis hingga akhirnya ia memutuskan untuk menutupnya.

Tahun-tahun tersebut diakui ERHA sebagai masa percobaan bagi dirinya sebagai *internet marketer*. Penghasilannya juga belum stabil. Uang yang ia hasilkan selalu dipakainya untuk belajar hal baru dan membayar hutang orang tuanya. Tahun 2010 ERHA menjadi pengelola *publisher*, namun setahun kemudian akun *publisher* miliknya diblokir karena dianggap tidak layak. Pada saat bersamaan 80% pengelola *publisher* di Indonesia memang mengalami hal serupa. Total uangnya sebesar 22.000 US Dollar hilang begitu saja. Kondisi keuangan ERHA pun goyah namun dapat ia atasi dengan pendapatan sebagai pembicara di seminar-seminar atau penjualan lainnya. Uang yang didapat ia gunakan untuk mengedukasi internet anak-anak di panti asuhan. ERHA hadir untuk berbagi, mengajarkan dan memberikan motivasi, dan memberikan semangat untuk mengembangkan potensi, khususnya kepada para penyandang tuna daksa. Kini, ERHA masih menjadi pembicara di seminar-seminar dan mengelola *publisher* yang menghasilkan puluhan juta rupiah setiap bulannya.

Tampaknya wirausaha generasi digital di dunia maupun juga di Indonesia tidak harus mengalami jenis perjuangan untuk *survive* sebagaimana dialami generasi wirausaha sebelumnya seperti Chung Ju-Yung. Wirausaha generasi digital ini tentu juga jungkir balik seperti Ju-Yung, namun cara "kerja keras" mereka berbeda karena kini mereka banyak ditunjang dan dipermudah oleh kehadiran teknologi informasi. Apakah ERHA akan menjadi wirausaha seperti Mark Zuckerberg atau Chad Hurley? Kita tunggu!

## Daftar Acuan

*Bisnis online 7. (2016, 14 Maret). Sejarah bisnis online di Indonesia. Diakses dari http://bisnisonline7.com/sejarah-bisnis-online.htm*

*Intisari, Seri Biografi. (2003). Kisah sukses pebisnis dunia. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta*

*Jhonson, S.A., & Romanello, M.L. (2005). Generational diversity: Teaching and learning approaches. Nurse Educator, 30(5), 212-216.*

*Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). Born digital: Understanding the first generation of digital natives. New York: Basic Book.*

*Putra, R.S. (2016, 14 Maret). Perkembangan bisnis online di Indonesia. Diakses dari http://syahputrafun.blogspot.co.id/2015/05/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia.html*

*Ritter, N. (2014). Multiple generations in today's workplace. Best Integrated Writing, 1(1), 13.*

*Sugembong, & Sudarmoyo. (2007). Fenomena gen-x dan tantangannya di tempat kerja. Proceeding Simposium Nasional IATMI. UPN Veteran Yogyakarta.*

*Yudha, S.K. (2015, 1 Mei). Pemerintah targetkan tingkat pengangguran 5,6 persen. Diakses dari*

*http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/15/02/03/nj74ul-pemerintah-targetkan-tingkat-pengangguran-56-persen*

**Hendro Prabowo & Alia Rizki Fauziah. "The Story of a Young Entrepreneur in the Digital Era."**

*Reflecting on the success story of Chung Ju-Yung, a Korean businessman who founded the Hyundai motor company in the 1940s and that of ERHA a young Indonesian businessman who conducts his business through the Internet in the 2000s, this paper compares the different challenges a businessman may face in the old days and in the contemporay digital era. Both generations need to work hard to build their business but that of the digital era enjoys a much easier way in building networking and communication with both customers and business partners around the world than the older generation did.*

# 19
# Meneropong Penelitian Media Sosial di Indonesia: Tinjauan Cakupan

Beatriks Novianti Kiling-Bunga, Indra Yohanes Kiling
&
Marselino Kharitas Purna Abdi Keraf

Siapa yang tidak punya akun media sosial? Pilih tiga orang di mana saja di muka bumi ini, satu orang di antaranya pasti pengguna media sosial. Data dari portal statistik (Statista, 2016) membuktikan bahwa media sosial memiliki kehadiran global yang signifikan di dunia setidaknya dalam beberapa waktu ke depan. Empat media sosial terpopuler menurut data global yang dirangkum Chaffey (2016) secara berturut-turut adalah *Facebook*, *YouTube*, *Twitter* dan *Google+*. Data yang sama juga menunjukkan bahwa Indonesia secara konsisten berada di 10 besar negara dengan persentase pengunjung media sosial terbesar, bahkan menduduki peringkat pertama dalam persentase pengunjung *Twitter* dan *Google+*. Populasi pengguna media sosial yang besar menunjukkan potensi Indonesia sebagai laboratorium yang menyediakan banyak hal yang bisa dikaji terkait manusia dengan media sosial. Sebagai ilmu yang mempelajari perilaku dan proses mental manusia, Psikologi memiliki andil sebagai pisau untuk membedah konsekuensi-konsekuensi keteraturan dan kekacauan (*order and chaos*) dari interaksi manusia dan media sosial di Indonesia.

Melihat signifikansi peran media sosial dalam tatanan masyarakat Indonesia, kami melakukan peninjauan terhadap penelitian-penelitian mengenai media sosial dan masyarakat Indonesia yang telah dipublikasikan di berkala ilmiah berkualitas. Teknik peninjauan yang dilakukan adalah tinjauan cakupan (*scoping review*). Pola penelitian yang muncul dan teridentifikasi dalam tinjauan ini akan diolah sehingga mampu mencapai tujuan peninjauan, yakni: (1) mengidentifikasi bidang ilmu dari penelitian terkait media sosial di Indonesia; (2) menemukan masalah dan solusi yang diidentifikasi dalam penelitian tentang penggunaan media sosial di Indonesia; dan (3) mengidentifikasi peran yang bisa diambil Psikologi khususnya peneliti psikologi di masa depan dalam kajian ilmiah terkait media sosial di Indonesia.

## Teknik Tinjauan Cakupan

Tinjauan cakupan merupakan metode yang berguna untuk memetakan konsep kunci dalam sebuah area penelitian dan jenis-jenis evidensi yang tersedia. Teknik tinjauan ini akan tepat dilakukan jika kajian-kajian sebelumnya tentang topik yang ditentukan masih minim. Tinjauan cakupan biasanya dilakukan sebelum melakukan tinjauan sistematis (*systematic review*), karena tinjauan cakupan akan menentukan apakah penelitian-penelitian yang dipetakan layak untuk ditindaklanjuti dengan tinjauan sistematis. Tinjauan sistematis sendiri biasanya lebih difokuskan untuk memeriksa kualitas penelitian serta melakukan sintesa terhadap hasil penelitian yang ditinjau (Arksey & O'Malley, 2005).

Penggunaan tinjauan ini masih tergolong baru di Indonesia. Kiling dan Bunga (2015) telah melakukan pendekatan ini untuk mendeteksi penelitian psikologi dengan kualitas baik yang terindeks oleh pangkalan data terbesar psikologi, yaitu PsycINFO. Melakukan tinjauan cakupan dan atau tinjauan sistematis memiliki banyak kegunaan. Kami beranggapan bahwa baik tinjauan cakupan maupun tinjauan sistematis sendiri merupakan cara untuk memproduksi temuan ilmiah yang cenderung lebih cepat dan murah, namun tidak kalah unsur teliti-nya (*rigor*) dibandingkan dengan melakukan penelitian baru. Hirarki evidensi yang dikembangkan oleh *The*

*Joanna Briggs Institute* menyebutkan bahwa tinjauan sistematis dari penelitian-penelitian uji acak terkendali merupakan evidensi dengan level tertinggi dibandingkan evidensi lain (JBI, 2014). Melakukan tinjauan cakupan terhadap literatur terkait isu-isu sensitif juga akan membantu kita melihat betapa opini publik acap kali digiring oleh karya-karya "ilmiah" di negara maju. Mengapa kata ilmiah kami beri tanda petik? Karena kami menganggap bahwa karya ilmiah sering diproduksi demi mendukung pembangunan opini arus utama sedangkan evidensi yang berbeda dengan arus utama akan dengan mudah ditekan dan dibinasakan. Tentu kami punya basis argumentasi di balik opini ini, namun hal tersebut akan dibahas di ruang dan waktu yang lain.

Tinjauan ini mengikuti lima tahapan yang dianjurkan oleh Arksey dan O'Malley (2005), yaitu: (1) mengidentifikasi pertanyaan atau tujuan tinjauan; (2) menemukan literatur-literatur yang relevan; (3) menyeleksi literatur; (4) memetakan data; dan (5) mengorganisir, merangkum serta melaporkan hasil. Kriteria inklusi dalam tinjauan ini adalah: (1) merupakan hasil penelitian empiris; (2) membahas media sosial, di mana media sosial didefinisikan sebagai layanan berbasis Internet yang membuat individu dapat membentuk profil publik dalam sebuah sistem, berkomunikasi dan berbagi konten dengan pengguna lain dan melihat koneksi/pengguna lain dalam sistem (Boyd & Ellison, 2008); dan (3) terkait Indonesia dan masyarakatnya. Selanjutnya kriteria eksklusi dalam tinjauan ini adalah: (1) merupakan aplikasi yang tidak memiliki unsur komunikasi/berbagi konten; (2) merupakan hasil pemikiran atau tinjauan literatur; (3) merupakan artikel prosiding; dan (4) merupakan bab dalam buku.

Tinjauan ini hanya akan mempertimbangkan penelitian yang sudah diterbitkan di jurnal ilmiah, karena artikel jurnal dianggap sebagai bentuk akhir laporan penelitian setelah melalui berbagai tahap perbaikan, misalnya berdasarkan masukan dari presentasi di konferensi. Untuk menambah lingkup dari tinjauan cakupan ini, kami tidak menerapkan batasan waktu publikasi, metodologi penelitian, peneliti, maupun tipe partisipan dalam penelitian. Kami menetapkan batasan bahasa pada literatur yang ditinjau, yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

## Menemukan Literatur

Kami melakukan pencarian tanpa berkonsultasi dengan pustakawan akademis dengan pertimbangan kami sudah pernah melakukan tinjauan cakupan maupun tinjauan sistematis sebelumnya. Pangkalan data yang kami telusuri dalam tinjauan ini adalah PsycINFO, PubMed dan Scopus. PsycINFO dipilih dengan pertimbangan untuk menelusuri artikel dengan warna dominan psikologi, PubMed dipilih untuk menelusuri artikel dengan tema kedokteran dan kesehatan, sementara Scopus dipilih karena sebagai pangkalan data terbesar Scopus akan memberikan kumpulan literatur yang luas dan tidak terkonsentrasi pada lingkup ilmu tertentu.

Penulis kedua dalam artikel ini mengembangkan tabel logika (*logic grid*) berisi kata kunci pencarian untuk digunakan pada PsycINFO lalu memodifikasinya untuk digunakan di PubMed dan Scopus. Tabel logika perlu dikembangkan dengan hati-hati untuk memastikan sensitivitas pencarian yang tinggi sehingga tidak ada literatur relevan yang terlewatkan (Relevo, 2012). Tabel logika untuk ketiga pangkalan data dapat dilhat di Tabel 1, 2 dan 3 supaya replikasi peninjauan mudah dilakukan. Hasil pencarian diorganisir dengan aplikasi EndNote X7 for Mac.

**Tabel 1.** ***Tabel logika PsycINFO***

| Social Media | Indonesia |
|---|---|
| Exp Social Media OR Social Networks.sh | Indonesia.ab. OR Indonesia.ti. OR Java.ab. OR Java.ti. OR Borneo.ab. OR Borneo.ti. OR Kalimantan.ab. OR Kalimantan.ti. OR Sumatra.ab. OR Sumatra.ti. OR Celebes.ab. OR Celebes.ti. OR Sulawesi.ab. OR Sulawesi.ti. OR West Irian.ab. OR West Irian.ti. OR Indonesian New Guinea.ab. OR Indonesian New Guinea.ti. OR Irian Jaya.ab. OR Irian Jaya.ti. OR West Papua.ab. OR West Papua.ti. OR Madoera.ab. OR Madoera.ti. OR Madura.ab. OR Madura.ti. OR Bali.ab. OR Bali.ti. OR Nusa Tenggara.ab. OR Nusa Tenggara.ti. OR Lesser Sunda Islands.ab. OR Lesser Sunda Islands.ti. OR Mollucas.ab. OR Mollucas.ti. OR Maluku.ab. OR Maluku.ti. |

**Tabel 2.** ***Tabel logika PubMed***

| Social Media | Indonesia |
|---|---|
| Social Media[mh:noexp] OR Social Media[tw] | Indonesia[tiab] OR Java[tiab] OR Borneo[tiab] OR Kalimantan[tiab] OR Sumatra[tiab] OR Celebes[tiab] OR Sulawesi[tiab] OR West Irian[tiab] OR Indonesian New Guinea[tiab] OR Irian Jaya[tiab] OR West Papua[tiab] OR Madoera[tiab] OR Madura[tiab] OR Bali[tiab] OR Nusa Tenggara[tiab] OR Lesser Sunda Islands[tiab] OR Mollucas[tiab] OR Maluku[tiab] |

**Tabel 3.** ***Tabel logika Scopus***

| Social Media | Indonesia |
|---|---|
| TITLE-ABS-KEY ("social media") OR TITLE-ABS-KEY ("social network*") | TITLE-ABS-KEY (Indonesia) OR TITLE-ABS-KEY (Java) OR TITLE-ABS-KEY (Borneo) OR TITLE-ABS-KEY (Kalimantan) OR TITLE-ABS-KEY (Sumatra) OR TITLE-ABS-KEY (Celebes) OR TITLE-ABS-KEY (Sulawesi) OR TITLE-ABS-KEY ("West Irian") OR TITLE-ABS-KEY ("Indonesian New Guinea") OR TITLE-ABS-KEY ("Irian Jaya") OR TITLE-ABS-KEY ("West Papua") OR TITLE-ABS-KEY (Madoera) OR TITLE-ABS-KEY (Madura) OR TITLE-ABS-KEY (Bali) OR TITLE-ABS-KEY ("Nusa Tenggara") OR TITLE-ABS-KEY ("Lesser Sunda Islands") OR TITLE-ABS-KEY (Mollucas) OR TITLE-ABS-KEY (Maluku) |

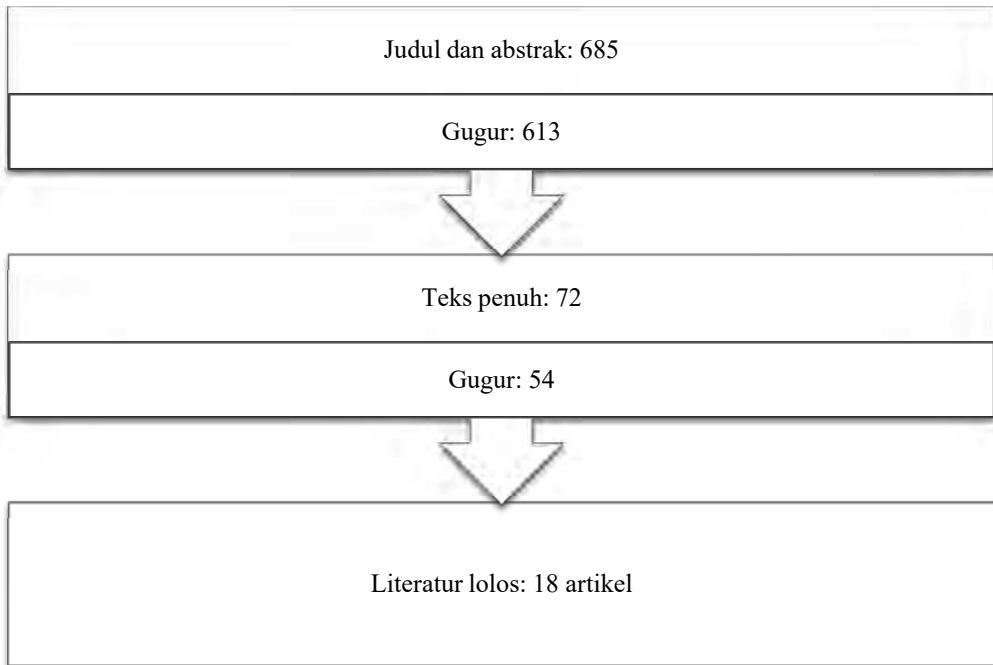
# Menyeleksi Literatur

Penulis pertama berkoordinasi dengan penulis kedua dalam membaca judul dan abstrak hasil pencarian pertama lalu mengkategorikan literatur-literatur tersebut sebagai literatur relevan, literatur tidak relevan, dan literatur kemungkinan relevan. Jika terdapat perbedaan pendapat, penulis ketiga akan diminta untuk memberikan pendapatnya. Literatur yang masuk dalam kategori relevan atau kemungkinan relevan kemudian dibaca teksnya secara keseluruhan oleh ketiga penulis untuk diseleksi apakah akan diinklusikan dalam peninjauan cakupan. Literatur yang tidak dapat diakses keseluruhan teksnya, misal artikel tidak bisa diakses oleh fasilitas akses yang kami miliki, akan diseleksi hanya melalui isi abstrak.

## Memetakan Data

Kami menggunakan format pemetaan data yang dianjurkan oleh Levac, Colquhoun, dan O'Brien (2010). Format ini membantu dalam menentukan ekstraksi informasi dari literatur yang terseleksi. Informasi yang diekstraksi adalah peneliti, tahun publikasi, lokasi penelitian, tujuan penelitian, desain penelitian, bidang ilmu penelitian, masalah yang diidentifikasi serta solusi yang ditawarkan. Masalah serta solusi yang diekstrak hanya yang oleh peneliti literatur tersebut ditekankan sebagai masalah atau solusi utama pasca melakukan penelitian.

## Hasil Peninjauan

Sebanyak 685 artikel teridentifikasi melalui pencarian pertama oleh kata-kata kunci dalam tabel-tabel logika yang telah disusun. Setelah diseleksi berdasarkan judul dan abstrak, 613 artikel gugur berdasarkan duplikasi dan kriteria inklusi dan eksklusi. Satu catatan temuan adalah bahwa banyak artikel tidak relevan yang masuk dalam hasil pencarian pangkalan data memiliki kata kunci "java" di dalamnya. Java yang dimaksud ternyata adalah sistem operasi pada bidang ilmu teknologi informasi, bukan pulau Jawa sebagaimana kami maksud. Selanjutnya 54 artikel dikeluarkan dari seleksi teks-penuh karena terkena kriteria eksklusi yakni merupakan hasil pemikiran atau tinjauan literatur, artikel dalam prosiding konferensi atau buku, tidak terkait Indonesia dan masyarakatnya, serta tidak memiliki unsur berkomunikasi atau berbagi pada media daring yang disebutkan dalam literatur. Setelah merampungkan semua proses seleksi, 18 artikel penelitian lolos dan dimasukkan ke dalam analisis tinjauan cakupan (lihat Gambar 1).

Gambar 1. Alur seleksi literatur.

# Gambaran Literatur

Semua artikel dipublikasi dalam kurun waktu 4 tahun terakhir. Peneliti dalam literatur adalah warga negara Indonesia, warga negara asing atau gabungan keduanya. Desain yang digunakan didominasi desain kuantitatif dengan teknik analisa yang tergolong tidak biasa di ranah Psikologi Indonesia seperti analisis sentimen (*sentiment analysis*), *text mining* serta analisis jaringan sosial (*social network analysis*). Gambaran literature selengkapnya dapat dilihat di Tabel 4.

**Tabel 4. Karakteristik Literatur yang Lolos Seleksi**

| Peneliti, tahun dan lokasi | Tujuan | Desain | Bidang ilmu | Masalah | Solusi |
|---|---|---|---|---|---|
| Anshari dkk. (2013) Indonesia | Menyediakan model e-health yang memperkuat peran pengguna layanan kesehatan | Kuantitatif-survei | Kesehatan | N/A | Sosial media membantu meningkatkan kualitas layanan kesehatan |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Beers (2014) Indonesia | Menjelaskan peran sosial media (twitter) dalam membantu partai politik berdiskusi dengan rakyat | Metode campuran | Politik | N/A | Twitter memberi dampak positif pada partai yang lebih terlibat dan terprogram dalam kicauannya |
| Hidayanto dkk. (2014), Indonesia | Menganalisa nilai dari blog perusahaan | Kualitatif | Bisnis | N/A | Blog berguna untuk menunjukkan identitas perusahaan, berinteraksi dengan klien dsb. |
| Jung & Shim (2014), Indonesia | Menganalisa distribusi sosial melalui sirkulasi K-pop di sosial media | Studi kasus | Sosial | N/A | Sosial media berguna untuk menyebarkan kultur atau tren tertentu |
| Mafrur dkk. (2014), Indonesia | Menganalisa pendukung dan pembenci Partai Keadilan Sejahtera | *Text mining* | Politik | Data dari Twitter tidak dapat dianggap basis kebenaran karena banyak akun palsu | N/A |
| Riady (2014), Jakarta, Taiwan & Hongkong | Menjelaskan potensi Facebook untuk membantu pendidikan di kampus | Kuantitatif | Pendidikan tinggi | N/A | Facebook membantu menyediakan informasi terkait kuliah |
| Scheepers dkk. (2014) Indonesia | Mengidentifikasi variabel tergantung dalam penggunaan media sosial | Kuantitatif-survei | Psikologi sosial | N/A | N/A |
| Alamsyah dkk. (2015) | Menganalisa sentimen positif dan negatif dalam kicauan Twitter | Analisis sentimen | Bisnis | | Media sosial bisa membantu mengumpulkan opini pasar |
| Chatfield & Reddick (2015), Sumatera Utara | Menginvestigasi komunikasi pemerintah melalui Twitter | Analisis Twitter | Kebencanaan | Kurangnya keterlibatan pemerintah dalam komunikasi dan kepeminpinan di Twitter | Twitter secara efektif membantu komunikasi risiko bencana |
| Chatfield, Reddick & Brajawidagda (2015), Indonesia | Melihat dampak pemberitahuan pengawasan kriminal pada kepercayaan bilateral | Analisis jaringan sosial | Politik | Twitter menjadi jembatan informasi negatif dari pemerintah ke masyarakat | N/A |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dirgiatmo (2015), Surakarta | Menginvestigasi keadaan perusahaan kecil-menengah dalam menggunakan media sosial | Kuantitatif-survei | Bisnis | Media sosial tidak dipakai karena keterbatasan infrastruktur telekomunikasi | N/A |
| Inayati (2015), Indonesia | Mengeksplorasi penggunaan media sosial untuk pembelajaran bahasa Inggris di kampus | Kuantitatif-survei | Pendidikan tinggi | Dosen enggan untuk memakai media sosial sebagai sarana belajar | Media sosial bisa memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris |
| Meyliana, Hidayanto & Budiardjo (2015), Jakarta | Menganalisa pilihan mahasiswa terhadap media sosial untuk membantu pembelajaran | Kuantitatif-survei | Pendidikan tinggi | N/A | Sosial media berguna untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa di proses belajar |
| Molaei (2015), Indonesia | Melihat kontribusi media sosial dalam kesuksesan dua gerakan sosial di Indonesia | Kualitatif | Sosial | N/A | Sosial media menginisiasi gerakan dan mengarahkan informasi ke media massa yang lebih umum |
| Nurbayani (2015), Indonesia | Memahami tantangan sosial dalam perdagangan manusia | N/A | Sosial | Sosial media mempengaruhi gaya hidup sehingga mendorong korban mencari cara instan menjadi kaya | N/A |
| Subardjo, Rahmawati & Sukmaaji (2015), Indonesia | Mengembangkan model sinkronisasi media sosial untuk digunakan sistem penjualan perusahaan kecil-menengah | Kuantitatif | Bisnis | N/A | Sinkronisasi media sosial dengan sistem perusahaan mengurangi pengeluaran pemasaran dan meningkatkan sistem pemasaran |
| Sundjaja & Simamora (2015), Jakarta | Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kegunaan sosial media supaya bisa diadopsi museum | N/A | Bisnis | N/A | Adopsi sosial media krusial untuk meningkatkan jumlah pengunjung museum |
| Birnie-Smith (2016), Kalimantan Barat | Mengetahui kecenderungan penyesuaian bahasa dalam media sosial | Kualitatif | Bahasa | N/A | N/A |

N/A: *Not available* atau tidak tersedia

## Bidang Ilmu Penelitian Terkait Media Sosial

Hasil tinjauan menunjukkan bahwa literatur berkualitas baik yang membahas media sosial di Indonesia memiliki sebaran bidang ilmu yang terbilang merata. Jumlah terbanyak terdapat dalam bidang ilmu bisnis dengan lima penelitian, diikuti bidang politik, pendidikan tinggi dan sosial masing-masing dengan tiga penelitian, serta bidang kesehatan, kebencanaan, bahasa dan psikologi masing-masing dengan satu penelitian. Bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media sosial untuk bisnis di Indonesia menarik minat masyarakat ilmiah untuk diteliti dan dikaji secara serius. Lebih spesifik, penggunaan media sosial untuk keperluan pemasaran merupakan topik yang hangat untuk dieksplorasi, terlebih untuk usaha-usaha kecil dan menengah. Topik ini bersinggungan dengan visi Nawacita dari Presiden Indonesia beserta program-program yang digulirkan untuk usaha mikro kecil dan menengah.

Politik, pendidikan tinggi dan sosial merupakan tiga bidang ilmu yang bersentuhan dengan media sosial. Media sosial ditemukan memiliki peran dalam menjalankan fungsi komunikasi dari partai politik atau Pemerintah kepada rakyat. Kicauan *Twitter* menjadi media utama dalam penelitian bertema politik dan media sosial. Yang menarik, minimnya interaksi antara Pemerintah dan partai politik dalam akun *Twitter* (Chatfield, Reddick, & Brajawidagda, 2015; Beers, 2014) kiranya masih mencerminkan relasi klasik politikus-rakyat yang masih dominan di Indonesia: politikus bicara, rakyat mendengar.

Fungsi komunikasi dan informasi juga membuat media sosial memiliki sumbangsih dalam memfasilitasi proses pembelajaran di pendidikan tinggi. Media sosial kemudian berperan penting sebagai determinan perilaku masyarakat dari kacamata sosial, seperti gaya hidup/kultur dan gerakan sosial. Temuan bahwa Psikologi diwakili oleh hanya satu penelitian menunjukkan bahwa ilmuwan serta praktisi psikologi Indonesia masih mempunyai banyak ruang untuk melakukan kajian terhadap media sosial di Indonesia. Pola yang teridentifikasi dari hasil tinjauan cakupan ini akan dijelaskan lebih lanjut pada sub-bab di bagian akhir tinjauan ini.

## Masalah dan Solusi Terkait Media Sosial di Indonesia

Fungsi media sosial dalam memberikan informasi dan menjalin komunikasi memberikan beragam manfaat positif mulai dari meningkatkan kualitas layanan kesehatan, menyediakan informasi terkait perkuliahan, sampai dengan membantu komunikasi mengenai risiko bencana. Tampilan interaktif, penggunaan sederhana dan praktis membuat media sosial menjadi alat utama dalam membantu proses interaksi manusia. Akan tetapi media sosial juga dapat menimbulkan masalah yang lahir dari penyaluran informasi negatif, manipulasi opini dengan akun-akun bodong, termasuk pula keterbatasan infrastruktur telekomunikasi. Masalah yang terakhir jika dibiarkan terendap akan berpotensi menjadi jurang pemisah raksasa antara si kaya dan si miskin, si pintar dan si bodoh, serta si Indonesia Barat dan si Indonesia Timur.

Delapanbelas literatur dalam tinjauan ini menyebutkan sebanyak 12 solusi beserta enam masalah yang penting untuk ditindaklanjuti dan atau dipertimbangkan di masa depan. Angka tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian terkini dan berkualitas tentang media sosial lebih banyak menemukan media sosial sebagai solusi ketimbang sebagai masalah. Tren ini menunjukkan indikasi bahwa penelitian tentang media sosial di Indonesia masih belum dominan orientasi kritisnya. Penelitian di Indonesia memang lebih condong diarahkan oleh pemegang kekuasaan untuk menjadi penyedia solusi dan pendukung keteraturan. Praktis fungsi dekonstruksi dan penyeimbang dari penelitian menjadi minim dan cenderung non-eksisten. Hal ini memprihatinkan, mengingat pers sebagai salah satu pilar demokrasi saat ini banyak yang berangsur-angsur memudar perannya sebagai analis kritis dan lebih menjalankan peran sebagai *lap dog* dari pemangku kuasa dan pemegang modal. Hal ini menarik karena kebetulan bisnis dan politik adalah dua dari tiga bidang ilmu yang paling sering dikaji dalam tinjauan cakupan ini. Apakah berarti bahwa peneliti adalah *lap dog* dari pemangku kuasa dan pemegang modal? Bisa jadi.

## Masa Depan Psikologi dan Kajian Media Sosial di Indonesia

Psikologi sesungguhnya memiliki peran vital dalam hal penelitian tentang media sosial di Indonesia. Kami menemukan bahwa penelitian-penelitian dalam tinjauan ini setidaknya memiliki sedikit unsur psikologi, entah di dalam kajian teori, variabel maupun analisanya, walaupun tidak menjadi arus bidang ilmu yang utama. Ketika mengamati pola yang muncul baik dari literatur yang dikeluarkan maupun dari 18 literatur yang masuk dalam tinjauan ini, kami menemukan bahwa penelitian tentang media sosial dilakukan dengan metode serta teknik pengumpulan data dan analisa yang "modern". Kami melihat pentingnya upaya para peneliti psikologi untuk keluar dari paradigma desain dan pendekatan penelitian klasik. Yang dimaksud klasik di sini meliputi pendekatan kuantitatif survei, kualitatif dengan pendekatan naratif dan lain sebagainya.

Analisis jaringan sosial, pengumpulan data daring, analisis konten dan sentimen merupakan beberapa contoh teknik serta pendekatan yang kontekstual dalam era media sosial. Meskipun teknik-teknik tersebut tergolong minim dipakai dalam 18 literatur dalam tinjauan ini, kami menduga hal itu disebabkan karena teknik-teknik tersebut memang belum banyak dipelajari dan diterapkan oleh para peneliti media sosial dan psikologi di Indonesia. Program studi dan fakultas psikologi di universitas sebagai rumah penghasil penelitian bisa memulai inisiatif untuk memperkenalkan teknik-teknik yang dimaksud. Era teknologi informasi dan web 2.0 memaksa semua pihak untuk berlari cepat. Jika kita sebagai peneliti psikologi tidak mulai lari dan menyesuaikan arah dari sekarang, kita akan jauh tertinggal. Menjadi tertinggal namun tetap berkarya boleh saja, asal jangan berkarya seraya berbuat kacau dan memukuli yang lebih "modern".

# Daftar Acuan

*Alamsyah, A., Rahmah, W., & Irawan, H. (2015). Sentiment analysis based on appraisal theory for marketing intelligence in Indonesia's mobile phone market. Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 82(2), 335-340.*

*Anshari, M., Almunawar, M.N., Low, P.K.C., Wint, Z., & Younis, M.Z. (2013). Adopting customers' empowerment and social networks to encourage participations in E-health services. Journal of Health Care Finance, 40(2), 17-41.*

*Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: Towards a methodological framework. International Journal of Social Research Methodology, 8(1), 19-32. http://dx.doi.org/10.1080/1364557032000119616*

*Beers, S. (2014). Shallow or rational public spheres? Indonesian political parties in the twitter-sphere. SEARCH (Malaysia), 6(2), 1-23.*

*Birnie-Smith, J.R. (2016). Ethnic identity and language choice across online forums. International Journal of Multilingualism, 13(2), 165-183. doi:10.1080/14790718.2015.1078806*

*Boyd, D.M., & Ellison, N.B. (2008). Social network sites: Definition, history and scholarship. Journal of Computer-Mediated Communication, 13, 210-230. doi: 10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x*

*Chaffey, D. (2016). Global social media research summary 2016. Diakses 1 April, 2016 dari http://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/*

*Chatfield, A.T., & Reddick, C.G. (2015). Understanding risk communication gaps through E-government website and twitter hashtag content analyses: The case of Indonesia's Mt. Sinabung Eruption. Journal of Homeland Security and Emergency Management, 12(2), 351-385. doi:10.1515/jhsem-2014-0086*

*Chatfield, A.T., Reddick, C.G., & Brajawidagda, U. (2015). Government surveillance disclosures, bilateral trust and Indonesia-Australia cross-border security cooperation: Social network analysis of Twitter data. Government Information Quarterly, 32(2), 118-128. doi:10.1016/j.giq.2015.01.002*

*Dirgiatmo, Y. (2015). Analysis of the potential use of social networking for the success of strategic business planning in small and medium-sized enterprises. Mediterranean Journal of Social Sciences, 6(2S2), 233-245. doi:10.5901/mjss.2015.v6n2s2p233*

*Hidayanto, A.N., Razaad, I.N., Shihab, M.R., & Hasibuan, Z.A. (2014). Corporate blog usage and its success factors: Multiple case studies at consulting firms in Indonesia. International Journal of Innovation and Learning, 16(3), 253-276. doi:10.1504/IJIL.2014.064729*

*Inayati, N. (2015). English language teachers' use of social media technology in Indonesian higher education context. Asian EFL Journal, 17(4), 6-36.*

*JBI. (2014). New JBI levels of evidence. Diakses 1 April, 2016 dari http://joannabriggs.org/ assets/docs/approach/JBI-Levels-of-evidence_2014.pdf*

*Jung, S., & Shim, D. (2014). Social distribution: K-pop fan practices in Indonesia and the 'Gangnam Style' phenomenon. International Journal of Cultural Studies, 17(5), 485-501. doi:10.1177/1367877913505173*

*Kiling, I.Y., & Bunga, B.N. (2015). Identify Indonesia psychology publications in PsycINFO database: A scoping review. Anima, Indonesian Psychological Journal, 30(3), 139-147.*

*Levac, D., Colquhoun, H., & O'Brien, K. (2010). Scoping studies: Advancing the methodology. Implementation Science, 5(1), 1-9. http://www.implementationscience.com/content/5/1/69*

*Mafrur, R., Fiqri Muthohar, M., Bang, G.H., Lee, D.K., Kim, K., & Choi, D. (2014). Twitter mining: The case of 2014 Indonesian legislative elections. International Journal of Software Engineering*

*and its Applications, 8(10), 191-202. doi:10.14257/ijseia.2014.8.10.17*

*Meyliana, Hidayanto, A.N., & Budiardjo, E.K. (2015). Evaluation of social media channel preference for student engagement improvement in universities using entropy and topsis method. Journal of Industrial Engineering and Management, 8(5), 1676-1697. doi:10.3926/jiem.1652*

*Molaei, H. (2015). Discursive opportunity structure and the contribution of social media to the success of social movements in Indonesia. Information, Communication & Society, 18(1), 94-108.*

*Nurbayani, S. (2015). Technology and social media as modern tools that help to understand factors and signs facilitating 'human trafficking': The perspective of social studies in Indonesia. International Journal of Applied Engineering Research, 10(15), 35964-35970.*

*Relevo, R. (2012). Chapter 4: Effective search strategies for systematic reviews of medical tests. Journal of General Internal Medicine, 27(1), 28-32.*

*Riady, Y. (2014). Assisted learning through facebook: A case study of Universitas Terbuka's students group communities in Jakarta, Taiwan and Hong Kong. Turkish Online Journal of Distance Education, 15(2), 227-238.*

*Statista. (2016). Number of social network users worldwide from 2010 to 2018 (in billions). Diakses 1 April, 2016 dari http://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/*

*Subardjo, A., Rahmawati, M.I., & Sukmaaji, A. (2015). Disocial media synchronization model: In association with developing small medium enterprise's sales information system. Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 82(3), 341-346.*

*Sundjaja, A.M., & Simamora, B.H. (2015). An adoption of social media for marketing and education tools at museum industry. Advanced Science Letters, 21(4), 1028-1030. doi:10.1166/asl.2015.5975*

*Scheepers, H., Scheepers, R., Stockdale, R., & Nurdin, N. (2014). The dependent variable in social media use. Journal of Computer Information Systems, 54(2), 25-34.*

**Beatriks Novianti Kiling-Bunga, Indra Yohanes Kiling & Marselino Kharitas Purna Abdi Keraf. "Scrutinizing Social Media Research in Indonesia: A Review on Scope."**

*Social media has immense influence to the Indonesians. It grows more and more popular each and every day, prompting both order and chaos in society, and leaving several question marks to Nusantara's behaviour scientists. What are the fields of study that have a close link with the social media? What are the solutions and problems stemming from the use of social media? Most importantly, what can we do as psychology academicians in utilizing social media as a research ingredient? This article discusses the use of scoping review in answering the above questions. Three databases were searched in this review: PsycINFO, PubMed and Scopus. A total of 685 articles were found to undergo a further stringent selection in order to discover relevant literatures. A total of 18 chosen articles were charted and then analyzed with approriate method. The finding shows that the use of social media in business environment was popular to be empirically examined. Politics, higher education and social field were also found to be the fields of choice in conducting research concerning social media. Facebook and Twitter were the two dominant platforms in the literatures, while Twitter served as the main media in investigating political phenomena. The use of social media was proven to bring more order than chaos, with order outnumbering chaos in 2:1 ratio. Social media provided the simplicity and efficacy needed in communication and information functions, helping the Indonesians in a wide array of areas including health, education, and even disaster risk reduction. However, this finding may also indicate that researchers tend to assume an uncritical orientation in doing their research. Finally, some psychology was found in all the studies included, whether in terms of theory, variable, or analysis. It is suggested that the mastery of a research approach which is based more on information technology would help psychology scientists to easiily adapt themselves in the field of human and social media science.*

# 20
# Kepatutan Sosial Penelitian Mahasiswa Psikologi Generasi Digital

Mahargyantari Purwani Dewi & Hendro Prabowo

## Kepatutan Sosial

Pada saat seorang peneliti baik untuk skripsi, tesis, disertasi atau penelitian lainnya akan mengambil data di lapangan, salah satu hal penting adalah menyiapkan instrumen atau alat ukur. Alat ukur yang diperlukan saat pengumpulan data di lapangan khususnya pada bidang Psikologi adalah dalam bentuk skala. Skala yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian umumnya dapat dibuat sendiri oleh peneliti atau mengadaptasi skala yang dibuat oleh peneliti lain. Hal penting yang perlu diperhatikan peneliti saat penyusunan skala adalah ketika item yang dibuat hendaknya tidak mengandung *social desirability* atau kepatutan sosial.

Menurut Widhiarso (2010), *social desirability* atau kepatutan sosial adalah keinginan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan sosial (*social approval*) yang dapat dicapai dengan cara melakukan sesuatu yang diterima oleh komunitas tertentu. *Social desirability* juga dapat diartikan sebagai perilaku yang memiliki tujuan (*purposeful behavior*) dan memiliki konformitas yang tinggi terhadap stereotip yang berlaku di komunitas. Selanjutnya, Widhiarso (2012) menjelaskan bahwa respon kepatutan sosial adalah respon yang baik disengaja maupun tidak disengaja merepresentasikan apa yang dianggap baik, ideal, pantas atau patut dari kacamata sosial.

Di dalam kepatutan sosial, terdapat dua kecenderungan, yaitu berpura-pura baik (*faking good*) dan berpura-pura buruk (*faking bad*). *Faking good*, misalnya ketika subjek menyadari sedang diukur kebahagiaannya sehingga ia akan menampilkan dirinya bahagia karena menyadari dirinya sedang dinilai. Sementara *faking bad* misalnya terjadi ketika subjek sedang diukur kecemasannya. Subjek akan berpura-pura seolah-olah dia cemas, mungkin karena dia berharap agar mendapatkan cuti. Untuk itu, seorang peneliti hendaknya membuat situasi sedemikian rupa agar responden atau subjek penelitian tidak menyadari sedang diukur konstruk tertentu. Oleh karena itu, Azwar (2014) menyarankan agar peneliti tidak menyebutkan secara eksplisit variabel yang hendak diukur, namun dapat menggantinya dengan inisial. Misalnya, skala *self-efficacy* diubah menjadi skala Sierra Echo.

Mahasiswa yang saat ini sedang menempuh pendidikan Psikologi dari jenjang S1, S2 maupun S3 niscaya juga merupakan generasi digital. Generasi digital adalah orang yang telah tumbuh dengan akses mudah ke informasi digital dan teknologi komunikasi. Prensky (dalam Awaludin, 2009) membagi generasi digital menjadi dua macam yaitu generasi *digital native* dan generasi *digital immigrant*. Generasi *digital native* merupakan kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet atau yang saat ini adalah orang yang berada di bawah usia 24 tahun. Sedangkan *digital immigrant* yaitu generasi angkatan orang dewasa atau orang tua yang mengenal internet setelah mereka tumbuh dewasa.

*Digital native* memiliki beberapa ciri khusus yang membedakannya dengan generasi sebelumnya. *Pertama*, dalam hal identitas. *Digital native* cenderung memperhatikan masalah identitas. Mereka sangat peduli dengan ke-"berada"-an diri mereka. Akibatnya, mereka membuat akun di *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, dan media sosial lain untuk membuktikan kepada dunia bahwa mereka ada. Kenarsisan ini menjadi hal yang wajar karena mereka menemukan media yang dapat memuaskan hasrat untuk eksistensi mereka. *Kedua*, dalam hal privasi. Generasi *digital native* cenderung lebih terbuka, blak-blakan, dan *open minded*. Apabila ada hal yang mereka sukai, maka mereka akan bilang suka, dan sebaliknya jika tidak suka, mereka akan bilang tidak suka. Mereka juga merasa tidak masalah "membuka" diri mereka,

sesuatu yang oleh generasi sebelum mereka disebut sebagai privasi. Mereka malah berlomba-lomba membuka kehidupan privasi mereka di media sosial seperti status *Facebook* atau kicauan di *Twitter*. *Ketiga*, masalah kontrol dan kebebasan. Generasi *digital native* tergolong "gila" dengan kebebasan. Mereka tidak suka diatur dan dikekang. Mereka ingin memegang kontrol, dan internet menawarkan hal itu. Jika mereka tidak suka suatu *website*, mereka bisa menutupnya saat itu juga. Mereka juga bebas untuk menolak atau menerima permintaan pertemanan di *Facebook* atau media sosial lainnya.

Ciri lain dari generasi *digital native* yang cenderung lebih terbuka dan blak-blakan dapat berhubungan saat mereka mengerjakan tugas-tugas kuliah. Contohnya, saat akan melakukan pengambilan data untuk tugas akhir atau skripsi banyak di antara mereka memanfaatkan internet secara *online* untuk pengisian skala. Pengumpulan data secara *online* tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelemahannya, bila tidak hati-hati dalam menentukan karakteristiknya, maka peneliti tidak akan mendapatkan subjek berdasarkan karakteristik penelitiannya karena tidak terawasi. Selanjutnya, jika tidak mengadakan perjanjian sebelumnya, maka siapa saja dapat mengisi skala tersebut hanya dengan mencoba-coba. Dalam dunia maya dikenal banyak terdapat *stalker*, yaitu pengguna internet yang gemar melakukan *stalking*. Mereka ini dapat berpura-pura seolah-olah cocok dengan karakteristik subjek yang akan dijadikan sampel penelitian. Kelebihan pengambilan data secara *online* adalah data dapat diperoleh dalam waktu yang singkat dan cepat, serta dapat mengurangi biaya karena *paperless*.

Untuk mempermudah pengumpulan data, mahasiswa dapat menggunakan aplikasi *Google Docs* secara gratis, yang dapat terhubung melalui media sosial seperti *Facebook*, *Whats App*, *Line* dan lain-lain. *Google Docs* adalah layanan pengolah kata, lembar sebar, presentasi, formulir, dan penyimpanan data yang berbasis web gratis yang diperoleh dari Google. Layanan ini pertama kali diluncurkan pada tanggal 10 Oktober 2006, sebagai gabungan dua layanan yaitu *Writely* dan *Spreadsheets*. Melalui aplikasi ini penyimpanan data untuk berkas apa pun dapat dilakukan hingga maksimum 1 GB per berkas (Wikipedia, 2014).

## Kepatutan Sosial pada Penelitian Psikologi

Berdasarkan pengamatan penulis, ciri-ciri generasi *digital native* yang terbuka, blak-blakan dan membuka privasinya sendiri niscaya dapat menyeret mereka dalam menuliskan variabel-variabel penelitiannya melalui media sosial. Mereka cenderung lupa dengan bias yang dapat ditimbulkan dari kepatutan sosial jika menyebut variabel yang ditampilkan secara *online*. Tabel berikut adalah hasil pengamatan terhadap 32 penelitian psikologi dan *tryout* skala, baik untuk skripsi, tesis, disertasi maupun penelitian lain. Dari 32 penelitian tersebut, terdapat 25 penelitian yang dengan jelas menyebutkan variabelnya, bahkan dengan membuat catatan secara rinci mengenai variabel yang akan diteliti. Sementara, hanya 7 penelitian lainnya tidak menyebutkan secara eksplisit. Tiga puluh dua (32) penelitian ini diperoleh dari *Facebook* yang terkait (*link*) ke aplikasi *google docs* dan *surveymonkey.com* yang kesemuanya berbentuk skala.

**Tabel 1. *Penelitian Psikologi dengan Pengumpulan Data Online Maret s/d Desember 2015***

| No | Nama Inisial Penulis | Jenjang Penelitian (PTN/PTS) | Variabel yang disebutkan/ tidak disebutkan |
|---|---|---|---|
| | | Variabel Disebutkan | |
| 1 | GD | S1 PTN | Pola Pengasuhan Orangtua |
| 2 | Anonim | - | Pola Pengasuhan Orangtua |
| 3 | IKS | S3 PTN | Efikasi Diri |

**Tabel 1. (Lanjutan)**

| No | Nama Inisial Penulis | Jenjang Penelitian (PTN/PTS)* | Variabel yang disebutkan/ tidak disebutkan |
|---|---|---|---|
| 4 | AM, DI, IP, MFT | S1 PTN | Jenis Cinta dan Kepuasan Pernikahan |
| 5 | - | S1 PTN | Pola Hubungan, *Stenberg's Triangular Love*, Kepuasan Pernikahan |
| 6 | AF | S1 | *Psychological Well-Being* Pada Wanita Lajang |
| 7 | FA | | Kuesioner Kestabilan Emosi |
| 8 | CYP | S1 PTS | Pengetahuan Kanker Serviks ditinjau dari Kesadaran Wanita Dewasa Awal pada Kesehatan |
| 9 | Tim Peneliti | S1 PTN | Penelitian Mengenai Gaya Hidup Masyarakat di wilayah Jabodetabek |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | Kelompok 11 | S1 PTN | Consumer's Perceived Quality |
| 11 | CSW, MA | Mahasiswa dan Dosen PTS | Seksualitas: Diri, Relasi dan Pekerjaan Survey |
| 12 | xxxx@gmail.com | - | Survey Online Shop Consumer |
| 13 | LCA, MASD, MMLA, ZAN | S2 PTS | Basic Inventory for Management Trainee Questionnaire |
| 14 | RI | S2 PTS | Work Values Inventory |
| 15 | C | S1 PTS | *Workplace bullying* (penganiayaan berulang terhadap karyawan lain melalui pelecehan verbal; diancam PHK atau sejenisnya, intimidasi; sabotase yang mengganggu pekerjaan orang lain, dll). |
| 16 | YPT | S1 PTS | Mengetahui Bagaimana Sifat Kepribadian Memiliki Hubungan dengan Beragam Perilaku |
| 17 | Kelompok Mahasiswa | S1 PTS | Dinamika Dalam Berinteraksi dan Memahami Perasaan Pada Mahasiswa |
| 18 | BP | S1 PTS | Perilaku Berobat ke Pengobatan Tradisional Supranatural. |
| 19 | VA, ER, MY | S1 PTS | Kuesioner Penelitian P enelitian Mengenai Penggunaan Teknologi dan Aspek-aspek Psikososial di Kalangan Mahasiswa |
| 20 | ILMPI | - | Urgensi RUU Keprofesian Psikologi di Indonesia. |
| 21 | Tim Peneliti | S1 PTS | Kuesioner Remaja & Media Sosial |
| 22 | D | S1 PTN | Pernikahan Bagi Laki-laki Dewasa Muda pada Suku Batak Toba. |
| 23 | IMF | - | Perilaku Kerja dan Keseharian Karyawan di Perkotaan |

**Tabel 1. (Lanjutan)**

| No | Nama Inisial Penulis | Jenjang Penelitian (PTN/PTS) | Variabel yang disebutkan/ tidak disebutkan |
|---|---|---|---|
| 24 | TY | S1 PTS | Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan *Job Performance* |
| 25 | MF | S1 PTN | Kontribusi Kepribadian Terhadap Pembelian Impulsif Pada Mahasiswa |
| Variabel Tidak Disebutkan | | | |
| 1 | FACG | S1 PTN | Pengukuran Psikologis |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | JA | S1 PTS | Kuesioner Penelitian |
| 3 | ANC | S1 PTN | Uji Coba Skala Psikologi |
| 4 | DPH | S1 PTN | Skala Penelitian Dalam Bidang PIO |
| 5 | EMS | S1 PTN | Kuesioner Psikologi |
| 6 | AJAS | S1 PTS | Kuesioner Penelitian |
| 7 | CH | S1 PTN | Kuesioner Penelitian |

Tanda *: Nama PTN dan PTS tidak disebutkan karena terkait etika.

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa dari 25 penelitian yang menyebutkan variabelnya secara *online* terjadi pada mahasiswa S1, S2 dan S3 baik dari Perguruan Tinggi Negeri (PTN) maupun Perguruan Tinggi Swasta (PTS). Sebagian di antaranya justru memerinci variabel yang akan diukur. Upaya telah dilakukan penulis dengan memberikan komentar bahwa penelitian yang menyebutkan variabel dapat mengandung kepatutan sosial dan berakibat bias. Namun komentar penulis ini tampaknya tidak diindahkan. Beberapa kolega justru terkesan membela atau memutuskan untuk tetap mengisi skalanya. Agaknya, para dosen pembimbing yang berasal dari generasi *digital immigrant* perlu menjadi lebih berhati-hati dalam membimbing mahasiswa dari generasi *digital native*. Semoga!

# Daftar Acuan

*Awaludin, W. (2009, November 25). Fenomena generasi digital native. Diakses dari http://www.kompasiana.com/wahyu.awaludin/fenomena-generasi-digital-native_54ff29aaa333110f4550fc2b*

*Azwar, S. (2014). Penyusunan skala psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar*

*Widhiarso, W. (2010, July 9). Fenomena kepatutan sosial (social desirability) pada respon terhadap skala psikologi. Diakses dari http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/wp/fenomena-kepatutan-sosial-social-desirability-pada-respon-terhadap-skala-psikologi/*

*Widhiarso, W. (2012). Mendeteksi respons error pada skala psikologi melalui respon kepatutan social [PDF document]. Diakses dari Lecture Notes Online Website: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.*

*Wikipedia. (2014, Oktober 14). Google docs. Diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Docs*

**Mahargyantari Purwani Dewi & Hendro Prabowo. "Social Desirability in Research by Psychology Students of the Digital Generation."**

*This paper analyzes social desirability tendency in the use of psychological scales. This tendency occurred in the research of psychology students at the undergraduate (S1), master (S2), and doctoral (S3) levels. The social desirability tendency was believed to be triggered by the students' mention of the name of the variable that was examined through the social media linked to google.docs resulting in the respondents' tendency to answer the scale by either faking good or faking bad. A survey on a total of 32 research reports indicated that 25 of them mentioned the name of the research variable, hence opening the risk of the social desirability bias. University teachers categorized as digital immigrants need to be convinced about the possible danger of the excessive openness of their students categorized as digital natives.*

# 21
# Memori Alam, Memori *Cyber*, Pikiran, Perilaku, dan Kualitas Peradaban Manusia

Akhmad Junaidi & Weni Endahing Warni

Alam semesta menghadirkan memori atau ingatan yang menyimpan berbagai fenomena sebagaimana ingatan yang ada pada pikiran manusia. Memori alam merekam peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya dan menjadikannya sebagai bahan untuk memproses kejadian-kejadian alam berikutnya. Hal serupa juga terjadi pada manusia, yang menggunakan memorinya untuk berpikir, berperilaku, dan mengambil suatu keputusan dalam hidupnya. Memori ini dapat berupa memori yang sudah tersimpan lama ataupun memori dari kejadian-kejadian yang baru saja terjadi (McLeod, 2007).

Memori adalah suatu istilah yang diberikan bagi struktur dan proses yang terlibat pada penyimpanan dan pengambilan informasi yang telah disimpan. Suatu data memori tak hanya merupakan kumpulan data-data atau informasi yang disimpan pada suatu alat penyimpan, namun data memori juga menunjukkan kualitas atau kondisi pikiran yang bekerja pada suatu makhluk (McLeod, 2007). Pada alam semesta, data memori alam menunjukkan kondisi hukum-hukum alam yang bekerja di dalamnya dan kejadian-kejadian apa yang akan terjadi berikutnya. Pemetaan pola-pola kejadian atau fenomena yang disimpan di dalam suatu memori mampu menunjukkan hal-hal apa saja yang sedang diproses oleh

pikiran pada suatu waktu karena memori selain menyimpan data-data kejadian, juga menyimpan urutan waktu maupun tempat, serta kedudukan atau struktur kejadian tiap-tiap data yang disimpannya (Marcella & Greenfield, 2002). Sebagian memori alam yang terkait dengan manusia ditulis dalam bentuk sejarah. Sebagian lagi yang terkait dengan kejadian-kejadian alam ditulis dalam bentuk catatan-catatan sains. Sementara yang lebih banyak lagi adalah yang tercatat di luar keduanya, yaitu berupa catatan-catatan kejadian yang jarang dikaji maupun jarang diabadikan oleh manusia tetapi tersimpan dan bekerja pada sistem alam semesta dan mempengaruhi pikiran manusia berupa kondisi-kondisi tertentu yang ada di alam.

Baik fenomena yang dicatat oleh manusia maupun yang tidak, memori alam tetap menyimpan berbagai kejadian yang terjadi di dalamnya dan menjadikannya sebagai input atau masukan bagi hukum alam yang bekerja memproses berikutnya. Karena itu, kejadian apa pun di alam merupakan suatu akibat dari kejadian-kejadian sebelumnya. Hal ini dapat dibukteknologi informasi dan komunikasian dari fenomena-fenomena *social psychology* yang terkait adanya kognisi sosial seperti *Maharishi Effect* dan fenomena-fenomena adanya kesadaran kolektif yang telah dieksperimenkan secara empiris (Schafer, 2016). Fenomena evolusi dan *past life regression* juga turut mewarnai kajian akan fenomena memori alam semesta ini meski hal ini masih sulit dibukteknologi informasi dan komunikasian dan belum diterima oleh semua pihak. Sedangkan secara biologi, rekaman rantai DNA yang diturunkan, pada akhirnya berpindah dari individu satu ke individu lainnya, membentuk bakat ataupun watak dari seseorang, demikian pula fenomena pembelahan sel dan sebagainya, merupakan fenomena yang hanya mampu dijelaskan dengan baik jika alam semesta mempunyai memori yang menyimpan data program yang bekerja pada setiap fenomena yang terjadi di alam ini (Seife, 2007). Pada akhirnya, inilah yang seringkali dipahami oleh orang-orang awam sebagai hukum tabur tuai atau adanya hukum karma sebagai salah satu bagian dari hukum alam yang bergerak dalam konteks sosial. Apa yang sering diakses oleh manusia dari alam semesta ini, itulah yang akan sering muncul ke dalam pikiran dan kehidupan manusia.

Dalam dunia *cyber* atau dunia maya, memori *cyber* menyimpan bermilyar-milyar data yang disimpan oleh milyaran manusia di dunia. Mulai dari data-data ilmu pengetahuan, data bisnis, data hiburan, hingga data-data yang bersifat virus atau pengganggu bagi program komputer maupun data yang menjadi "sampah" bagi pikiran, yaitu yang tidak diinginkan oleh nilai-nilai luhur pikiran manusia. Jika dikaji secara mendalam, apa yang tersimpan pada memori *cyber* itu menunjukkan penampakan dari pikiran manusia di dunia ini, dan selanjutnya akan menentukan bagaimana manusia menghasilkan perilaku itu sendiri. Seberapa banyak data yang tersimpan di dalam memori tersebut, seberapa sering frekuensi data tersebut diakses oleh pengguna, berapa banyak pengguna yang mengakses data tersebut, dan berapa lama pengguna internet di seluruh dunia menghabiskan waktunya untuk tenggelam pada data-data tersebut, dengan suatu pengamatan global melalui proses yang disebut sebagai *data mining,* akan dapat diketahui apa yang ada pada isi pikiran manusia-manusia di bumi ini pada umumnya, bahkan memprediksi perilaku-perilaku yang akan muncul, baik sebagai akibat dari dampak positif maupun dampak negatifnya.

Isi pikiran manusia tercatat dalam memori *cyber* yang merupakan dunia buatan manusia secara berjamaah dan apa yang tercatat tersebut mencerminkan keadaan kognisi sosial manusia secara umum di dunia ini. Kognisi sosial adalah pembentuk perilaku yang umum terjadi di masyarakat, yang merupakan pembentuk terbesar peradaban. Kognisi sosial adalah istilah untuk menyatakan pemikiran yang bersifat non individual tapi sudah menjadi pemikiran umum di masyarakat, meski tidak harus keseluruhan dan tidak pula harus termasuk mayoritas. Sistem nilai, adat, *common sense*, merupakan contoh-contoh dari kognisi sosial. Dalam kajian lebih lanjut tentu saja dapat dilakukan pengelompokan berdasarkan wilayah, rentang waktu, jenis kelamin, agama, suku, negara, kemajuan suatu peradaban dan pengelompokan-pengelompokan lainnya untuk melihat pola yang lebih jelas tentang apa yang sesungguhnya mempengaruhi pikiran manusia dalam kelompok-kelompok tertentu. Data-data dengan jenis seperti ilmu pengetahuan alam, fenomena-fenomena sosial, musik, kuliner, film, bisnis, dan lainnya merupakan data-data yang

memberikan informasi bagi pikiran manusia yang mengaksesnya. Oleh karena itu semakin banyak manusia yang mengaksesnya, hal itu juga berarti semakin banyak pula porsi di dalam pikiran manusia di bumi ini yang digunakan untuk memikirkan hal-hal tersebut (World Economic Forum, 2016). Dengan memetakan hubungan antara memori, kognisi, dan perilaku pada individu maupun sosial seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, selanjutnya akan dapat diketahui seberapa besar pengaruh suatu data pada pikiran manusia terhadap perilaku manusia, baik dampak positif maupun dampak negatifnya.

Gambar 1. Hubungan antara memori, kognisi, dan perilaku.

Data-data sampah seperti pornografi, berita-berita *hoax*, transaksi-transaksi gelap (prostitusi, narkoba, perjudian), berita-berita SARA dan sebagainya, merupakan data yang memberikan informasi tentang seberapa banyak hal itu memberikan kecenderungan pengaruh negatif pada kehidupan manusia. Semisal data-data sampah menempati porsi 35% dari data-data lain yang diakses oleh manusia dengan intensitas yang sama, maka dapat diketahui bahwa pada pikiran manusia secara umum juga berkisar 35% nya adalah untuk memikirkan hal-hal yang bersifat "sampah" tadi, meskipun pada kognisi di dalam pikirannya tidak selalu berpikir tentang sesuatu yang defisit dan negatif dari data sampah tersebut. Apa yang didapat dari pengkajian pikiran manusia berdasarkan dari memori *cyber* ini kita sebut dengan kognisi sosial *cyber*. Selain dampak tersebut, dewasa ini studi-studi psikologi sosial turut menyumbang pemahaman mengenai dampak teknologi informasi dan komunikasi/*cyber* terhadap relasi sosial, intimasi, subyektivitas, kesepian, inklusi, privasi, konflik, *cyberbullying*, dan sebagainya (Juneman, 2012). Dalam sosiologi selain ada kognisi sosial, ada juga perilaku sosial. Gabungan kognisi sosial dan perilaku sosial inilah yg membentuk peradaban, yaitu penampakan fisik dan psikis alam akibat pengaruh pikiran dan perilaku manusia secara komunitas sebagai makhluk yang hidup di dalamnya.

Dengan pengamatan yang lebih luas, berbagai fenomena sosial atau perilaku yang ada pada masyarakat di luar dunia *cyber* akan

memberikan hasil pengkajian yang lebih lengkap tentang keadaan pikiran manusia pada suatu daerah. Tipikal makanan yang disajikan di berbagai rumah makan, *fashion* yang berkembang pada suatu daerah, berbagai seni budaya yang dimiliki, keyakinan-keyakinan yang dianut, acara-acara televisi yang disiarkan, serta adat istiadat dan norma-norma yang berkembang pada suatu daerah merupakan memori yang terekam di alam dan berwujud corak kehidupan manusia di suatu daerah. Corak tersebut merupakan data yang mencerminkan keadaan pikiran manusia di daerah itu, bergantung pada seberapa besar signifikansi pengaruhnya pada kehidupan manusia tersebut. Sayangnya, pencatatan terhadap pengaruh-pengaruh fenomena sosial ke dalam pikiran manusia di luar dunia *cyber* saat ini belum mampu dicatat dan direkam secara rinci dan akurat sebagaimana yang terekam pada dunia *cyber*. Hal ini akibat dari sifatnya yang memang tidak *digital* sebagaimana dunia *cyber,* sehingga tidak mudah untuk melakukan pencatatan secara otomatis. Oleh karena itu, pengamatan atas berbagai fenomena sosial yang paling mewakili pemetaan kognisi manusia secara keseluruhan pada era sekarang adalah yang berasal dari pengkajian secara *cyber*.

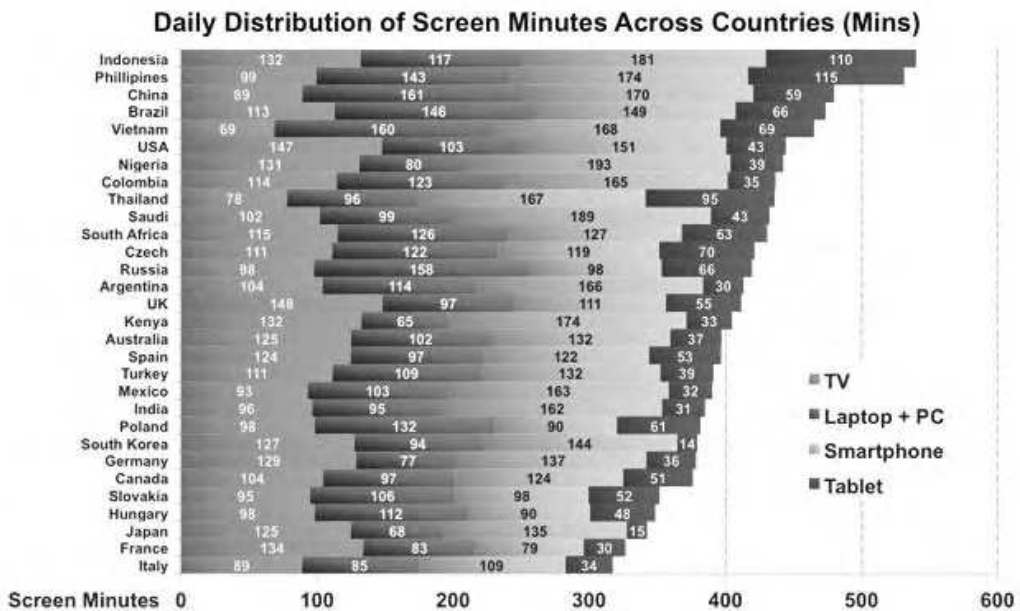
Pada era saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan teknologi yang membangun dunia teknologi informasi dan komunikasi pada pikiran manusia. Istilah dunia maya atau dunia *cyber* nampaknya menjadi kurang relevan lagi karena dunia teknologi informasi dan komunikasi lebih luas cakupannya dari istilah dunia maya dan dunia *cyber*. Namun sesuai dengan definisi yang digunakan di dalam teknologi informasi dan komunikasi, dunia yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi disebut dengan dunia *cyber*, maka bahasan dunia *cyber* selanjutnya kita perluas menjadi semua informasi yang disajikan melalui teknologi informasi dan komunikasi (Mayer, Martino, Mazurier, & Tzvetkova, 2014).

Munculnya revolusi teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya membawa dampak pada perkembangan teknologi itu sendiri, namun juga memunculkan dampak negatif yang mempengaruhi aspek kehidupan lain seperti agama, kebudayaan, sosial, politeknologi informasi dan komunikasi, kehidupan pribadi, masyarakat, bahkan bangsa dan negara. Salah satu pengaruh negatif yang terjadi adalah

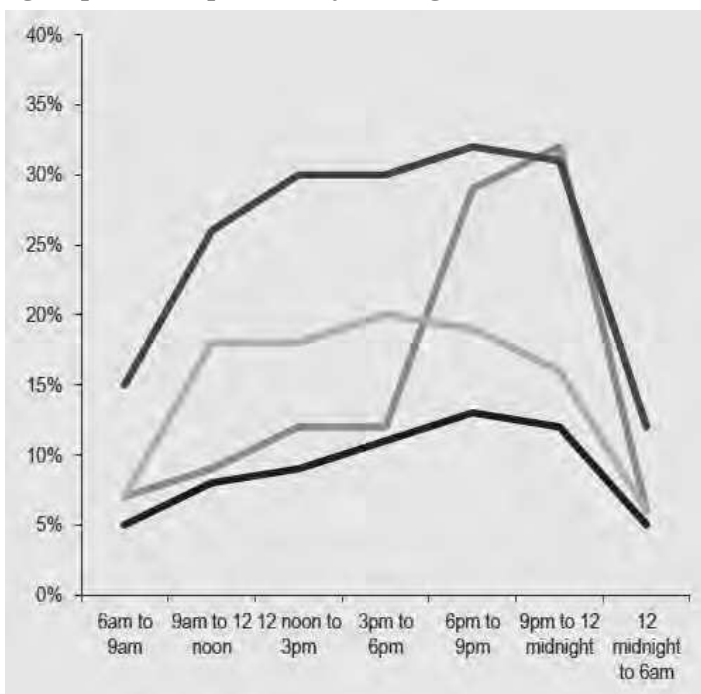
munculnya kejahatan atau perbuatan tidak menyenangkan melalui dunia maya dimana hal ini merupakan kajian psikologi yang masuk dalam *cyber behavior*. *Cyber behavior* sebagai ilmu yang netral bertujuan untuk menjadikan perilaku manusia di dunia maya menjadi lebih etis, sopan, dan profesional meskipun tetap disadari potensi terjadinya perilaku menyimpang tetap ada seiring dengan kemudahan akses terhadap teknologi dunia maya ini (Soetjipto, 2014). teknologi informasi dan komunikasi akan mempermudah kegiatan *browsing* untuk mengakses beraneka informasi yang berkaitan dengan pekerjaan, pendidikan, hobi, bisnis, dan bahkan situs yang dikategorikan sebagai kegiatan yang negatif seperti *cybercrime (hacking, cracking, carding)*, *internet gambling*, dan *cybersex* atau *cyberporn*.

Para ahli psikologi telah memetakan aspek-aspek psikologis terkait dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ini. Aspek positif dari dunia *cyber* meliputi fleksibilitas temporal (fleksibilitas waktu), tidak adanya batasan ruang, peningkatan relasi dan cara bersosialisasi (*social mutiplicity*), komunikasi tekstual, kemampuan merekam, cepatnya pertukaran informasi, hiburan, tidak terbatasnya jumlah informasi yang disajikan, pemberdayaan diri, kesetaraan, dan mengurangi efek halo, yaitu kesan positif atau negatif dari orang yang baru ditemui berdasarkan karakteristeknologi informasi dan komunikasi tertentu. Sedangkan aspek negatif dari dunia *cyber* meliputi kurangnya integrasi indera (*lack of sensual integration*), penyerapan informasi tanpa penyaringan, beberapa frustasi yang disebabkan oleh kesulitan-kesulitan teknis, pembentukan identitas diri berdasarkan sajian dunia *cyber* (*redefinng identity*), perasaan bahwa kesenangan adalah milik orang lain, *cyberstalking* dan *online harassment*, kebebasan berperilaku (*behavioral disinhibition*), dan kecanduan dunia maya (*cyber addiction*) (Zivko, 2011).

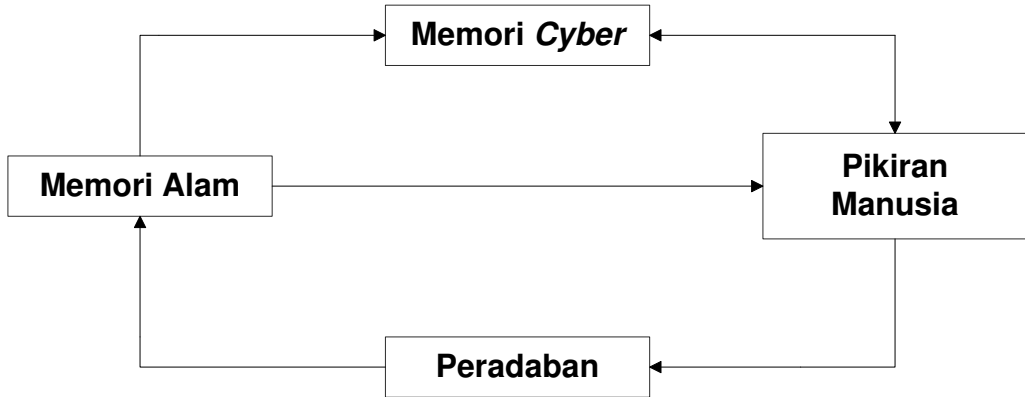
Pada kenyataannya, pikiran manusia banyak dipengaruhi oleh dunia *cyber* dimana media sosial, media massa, dan media telekomunikasi saling melebur turut berperan besar dalam membentuk pola pikir manusia saat ini. Arus informasi yang didapat dari komunikasi sesama manusia secara langsung telah terlampaui oleh arus lalu lintas informasi antara pikiran manusia melalui dunia *cyber*, khususnya di Indonesia yang menempati posisi tertinggi sedunia

dalam waktu penggunaan layar perangkat teknologi informasi dan komunikasi, yaitu dengan rata-rata 540 menit atau 9 jam per hari seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 (Meeker, 2015). Oleh karena itu, jika kita melihat seperti apa wajah peradaban psikis manusia saat ini, metode yang paling mudah dan akurat adalah dengan melihat peta arus informasi yang berlangsung pada dunia *cyber* dimana dari berbagai penelitian psikologi sosial, manajemen, sosiologi, periklanan, antropologi, *marketing*, ilmu komunikasi, dan informateknologi informasi dan komunikasia sendiri telah banyak yang melaporkan hal-hal seputar kognisi manusia secara umum hingga rinci pada klasifikasi rentang waktu dan wilayah (Meeker, 2015).

***Gambar 2.*** **Distribusi screen minutes di berbagai negara**.
(Sumber: www.millwardbrown.com/adreaction/2014)

Pada riset periklanan, juga telah dipetakan hal-hal apa saja yang mempengaruhi pikiran manusia secara massal yang tak hanya pada dunia *cyber*, namun juga pada infiltrasi informasi ke berbagai bidang kehidupan secara nyata hingga mampu menghasilkan kognisi sosial para calon konsumen seperti pola yang dikehendaki. Secara umum, hal ini sudah masuk pada ranah *social engineering* selain hal-hal yang berbau politeknologi informasi dan komunikasi yang fenomenanya juga banyak diriset dalam kajian psikologi sosial. Dunia *cyber* sendiri

juga ternyata telah memiliki data lengkap tentang apa saja informasi yang berpengaruh besar terhadap pikiran individu, informasi apa saja yang paling banyak diakses oleh pikiran manusia, jenis teknologi apa yang paling banyak diakses oleh manusia, berapa lama rata-rata individu mengakses informasi-informasi itu, dan pada pukul berapa manusia paling banyak mengakses informasi (MillwardBrown, 2014). Sebagian data waktu ini adalah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3. Sayangnya, data-data yang akurat dan lebih rinci akan hal tersebut juga mempunyai nilai bisnis yang tinggi sehingga tidak setiap orang dapat memperolehnya dengan mudah.

***Gambar 3*. Distribusi waktu penggunaan layar pada smartphone (merah), laptop (kuning), TV (biru muda), dan tablet (biru tua)**.
(Sumber: www.millwardbrown.com/adreaction/2014)

Apapun konfigurasi pengaruh memori *cyber* terhadap pikiran manusia yang dihasilkan, kini diketahui bahwa konfigurasi memori *cyber* berpengaruh besar terhadap konfigurasi pikiran manusia. Konfigurasi pikiran manusia itu tentu saja terekam pada memori manusia dimana pada implikasinya akan mempengaruhi perilaku manusia. Pada pandangan luas, pikiran dan perilaku manusia membentuk peradaban sehingga kualitas pikiran manusia juga

berdampak pada kualitas peradaban manusia. Hubungan ini akan membentuk suatu siklus yang penulis gambarkan pada Gambar 4 dimana suatu peradaban dipengaruhi oleh pikiran manusia, dan pikiran manusia dipengaruhi oleh memori alam dan memori *cyber*. Peradaban akan mempengaruhi memori alam dan selanjutnya mempengaruhi memori *cyber*.

***Gambar 4.* Hubungan konfigurasi memori cyber, pikiran manusia, dan peradaban.**

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan mengapa teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi perilaku individu dan kelompok (sosial) sehingga menghasilkan aspek-aspek psikologi dari dunia *cyber.* Hal tersebut karena teknologi informasi dan komunikasi sendiri hadir sebagai memori sosial atau peradaban maya yang bekerja secara aktif mempercepat arus informasi dalam mengubah konfigurasi memori-memori sosial itu sendiri sehingga berdampak cepat, baik dampak positif dan negatif dalam mengubah konfigurasi dari memori individu/ manusia yang ada.

Dengan mengetahui hubungan antara memori *cyber*, pikiran manusia, dan peradaban dalam siklus memori di atas, maka akan dapat dilakukan langkah-langkah pembangunan peradaban yang berkualitas. Dalam mewujudkan itu semua, dibutuhkan usaha-usaha untuk menyimpan memori positif sebanyak-banyaknya pada dunia *cyber* dan pada dunia nyata serta meminimalkan masuknya data-data negatif ke dalam pikiran.

Dalam upaya individu seperti *parenting*, banyak cara yang dapat dilakukan untuk meminimalisasi masuknya data-data negatif ke

dalam pikiran seperti dengan mengalihkan perhatian anak pada hal-hal yang positif, mengisi pikiran anak dengan informasi-informasi yang positif melalui teladan sikap orang tuanya maupun melalui diskusi yang hangat dan penuh rasa kekeluargaan. Metode pembimbingan menjadi langkah utama dalam membekali anak dengan pengetahuan, keyakinan, dan kebiasaan yang positif hingga pada dirinya terbangun program pikiran positif yang sudah cukup kuat untuk menjadi kebiasaan berperilaku positif.

Pada upaya kolektif, pembimbingan yang bersifat umum perlu diperbanyak dan dibudayakan sehingga hal-hal positif di masyarakat akan mampu membentuk kesadaran kolektif yang positif. Langkah-langkah seperti memperbanyak majelis kajian ilmu pengetahuan, perkumpulan serta kegiatan masyarakat yang bersifat sosial dan berorientasi pada kemanusiaan, agama, pendidikan, dan kesehatan, juga penegakan norma-norma sosial positif di masyarakat akan mampu untuk membangun pikiran yang positif secara berjamaah yang pada akhirnya akan membentuk peradaban yang berkualitas. Penegakan norma ini perlu dilakukan secara terpadu dengan upaya pencegahan masuknya informasi-informasi yang tergolong dalam kategori sampah, maupun dengan membangun iklim kehidupan yang rukun, damai, dan berkekeluargaan, serta jauh dari konflik-konflik sosial. Langkah-langkah semacam ini mampu membangun kognisi sosial yang bekerja pada tingkat tidak sadar (*collective unconscious*) (Hossain, 2012).

Pada dunia *cyber*, pembangunan norma-norma ini tak hanya yang tertulis pada KUHP, Undang-Undang ITE maupun pada Undang-Undang Penyiaran, tetapi juga perlu adanya campur tangan para pemegang kebijakan agar membuat dunia *cyber* menjadi dunia yang lebih positif dan terbebas dari informasi-informasi sampah yang mengganggu pikiran manusia. Untuk itu perlu adanya peran aktif dari psikolog sosial yang berada pada sistem pemegang kebijakan atas dunia *cyber* tersebut. Pengendalian informasi pada dunia *cyber* tak hanya pada perdagangan narkoba dan perjudian serta pornografi, tetapi juga pada materi-materi yang mengandung kekerasan, pelanggaran nilai-nilai luhur Pancasila, dan juga pada penyesatan-penyesatan berupa informasi *hoax,* serta pengambilan dan penyebaran *illegal contents* lainnya yang tergolong dalam cakupan *cyber crime* (Sitompul, 2012).

Selain itu pengendalian informasi juga perlu dilakukan secara khusus terhadap serangan pintar yang dilancarkan oleh pihak-pihak yang sengaja merongrong melalui *psychological operation* (*psyops*), yakni dengan langkah-langkah *counter psyops* yang terpadu. Pengendalian ini sangat perlu karena seperti yang sudah dikaji pada gambar 4 bahwa peningkatan kualitas dunia *cyber* akan mempengaruhi peningkatan pikiran dan perilaku manusia yang selanjutnya berdampak pada peningkatan kualitas peradaban manusia, begitu pula sebaliknya. Ini merupakan kesadaran yang menyeluruh yang perlu dibangun dan ditegakkan oleh seluruh bangsa Indonesia.

Berikutnya, selain langkah pencegahan dan pemulihan, juga diperlukan langkah pembangunan atau konstruktif, yaitu langkah yang berfokus pada penyajian akses nilai-nilai positif dan yang memberdayakan kehidupan. Langkah ini saat ini merupakan konten dari kemasan *Smart City* yang menyajikan bentuk-bentuk positif dari berbagai data yang ada pada suatu kota untuk diangkat ke permukaan sehingga diharapkan terbentuk budaya dan peradaban yang semakin positif serta cerdas. Pada pembangunan nilai-nilai positif komunitas ini, hal yang menjadi perhatian penting juga berpulang pada data *cyber* dimana kesuksesan pembangunan peradaban yang cerdas sangat ditentukan dari kemampuan melakukan *data mining* dari berbagai fenomena yang ada di dunia *cyber* masyarakat setempat maupun data riil yang ada di masyarakat untuk dikemas dan diangkat menjadi suatu kebijakan cerdas yang memberdayakan dan membangun budaya masyarakat setempat serta sudah barang tentu akan disosialisasikan melalui dunia *cyber* juga (Khansari, Mostashari, & Mansouri, 2013). Langkah ini tak terlepas dari siklus hubungan antara memori alam, memori *cyber*, pikiran manusia, dan peradaban yang telah dibahas sebelumnya.

Kesadaran akan mengekstrak, mewujudkan, dan mensosialisasikan kebijakan-kebijakan konstruktif yang cerdas ini, saat ini tak hanya menjadi sebuah *trend* tetapi inilah yang memang perlu disadari oleh setiap individu yang memegang kewenangan atas suatu kepemimpinan pada lingkupnya masing-masing. Keteknologi informasi dan komunikasia kesadaran akan membangun peradaban cerdas dan positif ini menjadi budaya di masyarakat, maka hal ini jelas akan membawa perubahan besar ke arah perbaikan di berbagai dimensi

kehidupan dan secara otomatis akan meningkatkan ketahanan nasional, kecerdasan bangsa, dan kesejahteraan umum. Untuk itu yang perlu selalu kita bangun bersama adalah menanamkan memori-memori positif pada setiap lapisan kehidupan. Pembangunan memori-memori positif itu dapat dilakukan melalui langkah konstruktif secara nyata yang akan terekam ke dalam memori alam, melalui langkah konstruktif dalam membangun memori *cyber* yang selalu diakses oleh generasi digital saat ini, dan melalui langkah konstruktif nilai-nilai atau norma-norma psikis yaitu melalui psikologi positif yang akan menyimpan secara langsung ke dalam memori pikiran setiap individu yang menerima kepositifan pemikiran dan perilaku dari norma-norma yang dibangun.

Siklus memori di atas dapat diwujudkan melalui berbagai cara untuk membangun peradaban yang positif dan cerdas. Jika pada jalur pemerintahan dapat menempuh langkah *smart city*, yaitu kebijakan yang tak hanya berorientasi pada pembangunan fisik melainkan juga pada kecerdasan manusia yang menghuni kota tersebut, maka pada bidang lain, melalui olahraga misalnya juga dapat dibangun memori-memori positif melalui program kebijakan *smart sport*. Pada bidang pendidikan dapat pula diwujudkan *smart education*, pada bidang kesehatan masyarakat juga dapat diwujudkan *smart health*, dimana pola pikir kesehatan tak lagi dipisahkan antara kesehatan jasmani dan kesehatan jiwa/psikis. Di sisi komersial, juga bisa dibangun *smart trading* atau *smart economy*. Pada bidang lingkungan juga terdapat *smart environment*, dan seterusnya untuk semua bidang kehidupan (Höjer & Wangel, 2014). Inilah upaya-upaya logis dan nyata yang dapat dilakukan untuk membangun memori-memori positif pada berbagai dimensi kehidupan, dimana memori-memori yang ada di alam, memori manusia, dan memori *cyber*, merupakan kunci dari terbentunya perilaku positif dan penumbuhkembangan peradaban alam semesta ke arah yang semakin luhur mulai dari skala kecil hingga skala besar.

# Daftar Acuan

*Höjer, M., & Wangel, J. (2014). Smart sustainable cities. Definition and challenges. Book Manuscript. Springer International Publishing*

*Hossain, S. (2012). The Internet as a tool for studying the collective unconscious. Jung Journal: Culture & Psyche, 6(2), 103–109.*

*Juneman, A. (2012). Psycho perspective: Apa itu psikokiber? Psychonews: Just for Smart and Educated People. (4).*

*Khansari, N., Mostashari, A., & Mansouri, M. (2013). Impacting sustainable behaviour and planning in smart city. International Journal of Sustainable Land Use and Urban Planning. 1(2), 46-61.*

*Marcella, AJ., & Greenfield, RS. (2002). Cyber forensics: A field manual for collecting, examining, and preserving evidence of computer crimes. Florida: CRC Press LLC.*

*Mayer, M, Martino, L, Mazurier, P, & Tzvetkova, G. (2014). How would you define Cyberspace? Retrieved from https://www.academia.edu/7096442/How_would_you_ define_Cyberspace*

*McLeod, S.A. (2007). Stages of memory. Encoding storage and retrieval. Retrieved from www.simplypsychology.org/memory.html*

*Meeker, M. (2015). Internet trends 2015 – code conference. Kleiner Perkins Caufield Byers. Retrieved from http://www.kpcb.com/internet-trends*

*MillwardBrown. (2014). AdReaction – Marketing in a multiscreen world. Global report. https://www.millwardbrown.com/adreaction/2014/report/Millward-Brown_AdReaction-2014_Global.pdf*

*Schafer, S.B. (2016). Exploring the collective unconscious in the age of digital media. Digipen Institute of Technology.*

*Seife, C. (2007). Decoding the universe: How the new science of information is explaining everything in the cosmos, from our brains to black holes. Penguin Books.*

*Sitompul, J. (2012). Cyberspace, cybercrimes, cyberlaw: Tinjauan aspek hukum pidana. Jakarta: PT. Tata Nusa.*

*Soetjipto, H.P. (2014). Pengujian validitas konstruk kriteria kecanduan Internet. Jurnal Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, 32(2), 74-91.*

*World Economic Forum. (2016). Digital media and society implications in a hyperconnected era.*

*Živko, M. (2011). Psychological aspects of cyberspace. INFuture2011: "Information Sciences and e-Society". Department of Information Sciences. Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Zagreb.*

**Akhmad Junaidi & Weni Endahing Warni. "Nature's Memory, Cyber Memory, Mind, Behavior and the Quality of Human Civilization."**

*The information and communication technology has brought major changes to the pattern of human life by introducing a new world called the cyberspace. As it grows, the cyberspace has attracted great attention from the public mind either consciously or unconsciously. The pattern of human life is certainly changing due to the presence of the information and communication technology and the information presented in the cyberspace. These changes have both positive and negative impacts the configuration of which depends on the human mind who provides information on the cyberspace itself. However, as these information are widely accessible, the information's configuration stored on the cyberspace (cyber memory) also has a great influence on the configuration of human minds and behaviors at large. This paper presents the relationship between the memory of the universe, cyber memory, the human mind, behavior, and quality of civilization, and also analyze it through the construction of positive collective memory. The construction of this positive collective memory is a key to the development of human civilization that can be realized through a smart city, smart education, smart sport, smart health, smart economy, and smart environment.*

# 22
# Mengelola Aspirasi Sosial-Digital Masyarakat Indonesia sebagai Instrumen Perubahan Sosial

Indro Adinugroho

## Dahulu dan Perubahan Sosial

Indonesia tercipta sebagai negara kepulauan terbesar dengan berbagai suku bangsa, etnis dan budaya yang terkandung di dalamnya. Sebagai negara besar dan multi-etnis, setiap kelompok memiliki keinginan dan kemauan yang berbeda-beda. Hal ini tentu menjadi tantangan besar bagi Pemerintah Indonesia. Sebagai usaha mengakomodir kepentingan-kepentingan berbagai kelompok, terciptalah sebuah instrumen yang berfungsi sebagai panduan sosial bagi Indonesia bernama Undang-undang Dasar (UUD) 1945. UUD 1945 adalah panduan nasional bagi seluruh elemen bangsa Indonesia guna menciptakan sebuah kondisi dimana rakyat dan Pemerintah dapat berinteraksi secara sosial. Sayangnya, instrumen ini sempat mengalami kemandulan ketika Indonesia mengalami "abad gelap" yang disebut dengan rezim Orde Baru. Rezim Orde Baru membatasi berbagai hak yang seharusnya dimiliki oleh rakyat Indonesia. Salah satu di antaranya adalah pembatasan terhadap hak pembentukan kelompok sosial atau serikat dan kebebasan untuk mengkritik Pemerintah.

Orde Baru adalah kondisi dimana berbagai kebebasan untuk menyuarakan pendapat dibungkam (Aspinal & Fealy, 2010). Mengapa

demikian? Mungkin generasi saat ini yang ketika itu masih duduk di bangku sekolah tidak merasakan dampak langsung dari eksistensi Orde Baru. Namun, bagi sebagian besar aktivis dan pendidik yang peduli akan kemanusiaan dan perkembangan bangsa, masa itu adalah masa paling sulit bagi mereka karena adanya berbagai pembatasan dan larangan terhadap pergerakan sosial, wacana akademis hingga ajaran-ajaran yang dianggap mengkritik Pemerintah saat itu. Orde baru di bawah pimpinan Presiden Soeharto secara ilmu politik disebut juga sebagai rezim totaliter. Totaliter dalam konteks Soeharto memiliki makna bahwa pemimpin adalah pusat dari segala kemajuan bangsa. Konsekuensi dari definisi ini adalah munculnya berbagai hal yang merugikan masyarakat umum. Misalnya, eksistensi organisasi masyarakat dan mahasiswa yang ditekan karena dianggap sebagai ancaman, adanya dwifungsi ABRI dimana ABRI berfungsi sebagai kekuatan militer dan politik, monopoli massa yang dilakukan Partai Golkar sebagai partai pemenang pemilu dimana seluruh pegawai negeri sipil wajib menjadi kader partai, pembatasan hingga "pembredelan" berbagai media berita, hingga *political brain washing* yang menampilkan film G30SPKI setiap tahunnya. Selain berbagai aktivitas tersebut, Pemerintah juga memproduksi sebuah institusi resmi yang memiliki fungsi pencitraan politik bernama Departemen Penerangan. Departemen Penerangan memiliki fungsi mendistribusikan informasi mengenai seluruh aktivitas Negara, mulai dari aktivitas Presiden hingga kebijakan yang dibuat oleh Negara. Ketika ada informasi yang bukan berasal dari Departemen Penerangan, maka informasi tersebut diklaim tidak sahih oleh Negara.

Begitu derasnya pembatasan aktivitas rakyat hingga tekanan sosial terhadap kebebasan berpendapat yang terus terjadi pada masa Orde Baru. Pada akhirnya, "kesabaran kolektif" rakyat pun memiliki batas. Melalui perbincangan dan diskusi terselubung dalam berbagai tempat seperti universitas, lembaga swadaya masyarakat (LSM) hingga berbagai partai politik yang belum diakui Negara, akhirnya tercetuslah perubahan sosial masif pada bulan Mei tahun 1998. Demonstrasi skala besar yang digalakkan oleh mahasiswa dari berbagai penjuru Indonesia hingga aktivitas menduduki gedung DPR/MPR terjadi pada bulan Mei 1998. Semuanya dilakukan demi lengsernya pemimpin tertinggi Orde Baru yaitu Presiden Soeharto.

Hal yang menarik adalah peristiwa besar tersebut tercipta melalui pembicaraan-pembicaraan terselubung dalam ruang-ruang publik. Meskipun terjadi dalam periode waktu yang cenderung lambat, namun gerakan untuk menciptakan perubahan sosial dapat terjadi. Kasus ini adalah ilustrasi dari fenomena *word of mouth* (WOM) atau pembicaraan dari mulut ke mulut dan peran emosi kolektif yang dirasakan oleh kelompok-kelompok yang tertekan. Hal ini menjadi pemicu yang menggerakkan kelompok untuk menciptakan *superordinate goal* atau tujuan bersama yang disebut dengan REFORMASI. Adanya aspirasi sosial dari berbagai kelompok menjadi modal sosial dengan kekuatan besar. Perisitiwa ini menjadi *lesson learned* bagi Pemerintah bahwa aspirasi sosial adalah kekuatan yang bersumber dari rakyat dan harus dikelola. Oleh karena itu, Pemerintah merespon hal ini dengan sebuah keadaan sosial-politik bernama demokrasi.

## Saat Ini dan Perubahan Sosial

Peristiwa 1998 sudah berlalu. Apakah ini adalah sebuah akhir yang bahagia? Saya akan berkata bahwa peristiwa reformasi 1998 adalah awal dari cerita untuk keadaan sosial-politik Indonesia yang lebih bermartabat yang disebut dengan demokrasi. Demokrasi menjadi titik awal dimulainya reformasi sistem negara Indonesia, mulai dari sistem tata negara hingga keterbukaan informasi publik. Satu hal yang menjadi fokus utama dari eksistensi demokrasi di Indonesia antara lain diberlakukannya pemilihan kepala negara hingga kepala daerah secara langsung melalui UU No. 1 tahun 2015 tentang Pemilihan Umum Kepala Daerah dan UU No. 42 tahun 2008 tentang Pemilihan Presiden dan Wakil Presiden. Demokrasi juga memiliki implikasi bagi berbagai partai politik baru dan organisasi masyarakat yang ingin naik ke permukaan untuk mengemukakan aspirasi mereka. Demokrasi hadir sebagai instrumen yang menjembatani beragam etnis dan ras di Indonesia untuk menyuarakan aspirasi mereka secara aman dan tanpa ancaman karena dilindungi oleh undang-undang. Namun, bukan berarti bahwa kebebasan dalam era demokrasi adalah keadaan yang sempurna. Kebebasan memiliki implikasi terhadap potensi konflik yang cukup tinggi karena setiap kelompok yang terbentuk memiliki identitas sosial yang terang-benderang. Tajfel (1982) mengungkapkan

bahwa potensi konflik antar kelompok dapat terjadi hanya karena persepsi *ingroup* dan *outgroup* yang disebabkan karena perbedaan identitas sosial. Artinya, pengelolaan sosial dalam era demokrasi merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh seluruh elemen masyarakat Indonesia.

Jika dahulu individu dan kelompok saling terhubung dan memiliki emosi yang sama melalui diskusi dan WOM, maka saat ini hadirnya perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat memiliki implikasi perilaku yang tidak dapat dipandang sebelah mata. Perkembangan teknologi dan informasi telah menghasilkan berbagai inovasi yang mampu menghubungkan manusia, seperti internet, *smartphone*, media sosial dan lain sebagainya. Perkembangan ini tidak hanya mencakup perkembangan *hardware* atau perangkat keras, namun juga perkembangan *software* atau perangkat lunak. Bayangkan saja, jika pada tahun 1990an perubahan sosial terjadi melalui diskusi-diskusi yang berisi kritik terhadap Pemerintah yang memakan waktu lama, saat ini pembicaraan-pembicaraan tersebut berpindah ke dalam medium yang berbeda, yaitu medium digital dengan waktu relatif singkat. Medium digital yang saya maksud disini adalah media sosial yang mampu berperan sebagai fasilitator kebutuhan psikologis manusia, yaitu kebutuhan untuk berkelompok dan aktualisasi dirinya. Hadirnya medium digital memiliki berbagai implikasi sosial dan psikologis. Jika dahulu, individu cenderung sulit mencari sebuah kelompok atau komunitas yang sejalan dengan apa yang dipikirkannya, saat ini individu dengan mudah mendapatkan akses terhadap komunitas atau kelompok tersebut. Artinya, ada "jembatan" yang dibangun oleh medium digital yang memiliki implikasi terhadap perubahan perilaku manusia.

Selain memenuhi kebutuhan psikologis individu, perkembangan teknologi dan informasi mampu membawa berbagai keuntungan ekonomi yang menggerakkan roda perekonomian Indonesia, terlebih dengan hadirnya berbagai aplikasi digital yang mudah digunakan dan diakses oleh individu dan kelompok di seluruh dunia. Ketika individu atau kelompok semakin mudah terhubung, maka potensi kerja sama dan perdagangan secara digital akan terus meningkat. Saat ini hal tersebut sudah terjadi dengan lahirnya perusahaan-perusahaan internet kelas dunia dengan omzet miliaran dollar, seperti Alibaba

Group, Ebay, Rocket Internet dan Amazon yang memiliki reputasi global. Sedangkan untuk level Indonesia, berbagai perusahaan internet lokal juga mulai menghiasi roda perekonomian Indonesia seperti Tokopedia, Matahari Mall, Bukalapak hingga OLX. Meskipun lokal, omzet yang mereka peroleh jumlahnya cukup signifikan untuk menggerakkan roda ekonomi Indonesia. Seperti yang dilansir oleh Wakil Ketua Umum Pengusaha Retail Indonesia (Aprindo), Tutum Rahanta kepada majalah *Tempo* (Sandi & Pdat, 2013) bahwa omzet penjualan *online* pada tahun 2013 telah mencapai sekitar 150 triliun rupiah. Jumlah ini mengindikasikan bahwa inovasi digital sebagai basis usaha adalah sesuatu yang harus dikelola secara bijaksana oleh Pemerintah dan dunia usaha.

Berbagai implikasi ekonomi hadir dari sebuah inovasi yang berbasis teknologi. Bagaimana dengan implikasi sosial dan politik? Jika sebelum media sosial hadir di Indonesia, masyarakat menyampaikan aspirasi sosial dan politik melalui demonstrasi dan diskusi-diskusi dalam ruang-ruang publik, maka saat ini sebagian masyarakat Indonesia telah memulai untuk menyampaikan aspirasi mereka di dalam ruang-ruang digital, salah satunya adalah media sosial. Mengapa demikian? Saat ini aspirasi tersebut justru menjadi instrumen yang ampuh dalam menciptakan perubahan sosial. Salah satu kasus yang masih hangat adalah persoalan calon Kepala Polisi Republik Indonesia yang ditetapkan sebagai tersangka oleh KPK pada bulan Januari 2015. Kasus ini begitu menyita perhatian publik hingga pengguna media sosial (*netizen*). Sebanyak kurang lebih 13.000 *netizen* menolak si calon Kapolri menjadi Kapolri melalui media sosial *Twitter* (Sinaga, 2015). Dari pembicaraan di media sosial *Twitter*, *Facebook* dan *Path* berkembang menjadi sebuah petisi *online* yang diisi oleh sekitar 10.000 masyarakat indonesia untuk menolak si calon Kapolri (Rikang, 2015). Dorongan sosial melalui medium digital akhirnya membuat Presiden Jokowi memutuskan untuk tidak melantik si calon Kapolri sebagai Kapolri. Ilusrasi lainnya tergambar dari kasus kebijakan Menteri Perhubungan tentang pelarangan ojek berbasis aplikasi *online*. Tanggapan kritis dari *netizen* bermunculan guna mengkritik larangan ojek *online* tersebut. Akhirnya dalam kurun waktu kurang dari 24 jam, larangan mengenai ojek *online* resmi dicabut oleh Menteri Perhubungan (Damar, 2015). Dua kasus

ini menunjukkan bahwa aspirasi dalam medium digital memiliki kekuatan yang berperan sebagai instrumen perubahan sosial.

Meskipun sulit untuk diketahui secara pasti berapa persentase (%) dampak yang ditimbulkan oleh aspirasi dalam medium digital, namun peranan *netizen* dalam memberikan kritik sosial dan politik tidak dapat dipandang sebelah mata. Suara yang digaungkan oleh *netizen* menjadi sebuah aspirasi dalam bentuk medium digital. Saya lebih memilih untuk menyebut aspirasi ini sebagai *aspirasi sosial-digital.* Apa manfaat dari hadirnya aspirasi sosial-digital bagi Indonesia? Saya mencoba menyorot dari sudut pandang demokrasi dan politik. Jika saat ini partai politik, Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) dan Pemerintah masih sulit dan selalu berdebat mengenai apa yang dimaksud dengan "suara rakyat", maka aspirasi sosial-digital dapat menjadi pintu masuk untuk memahami apa yang dimaksud dengan suara rakyat. Ketika aspirasi sosial-digital dapat dianalisis dan diukur secara valid, maka definisi tentang "suara rakyat" yang menjadi pilar utama demokrasi tidak lagi menjadi sesuatu yang *blurred*, namun dapat didefinisikan dan terukur secara jelas. Aspirasi sosial-digital hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari kicauan di *Twitter*, status *Facebook* hingga *meme*. Secara populer, *meme* dipahami sebagai kombinasi gambar dan kata-kata yang dibuat dengan beragam makna hingga menciptakan impresi tertentu. Meskipun terlihat abstrak, berbagai bentuk aspirasi sosial-digital memiliki makna yang harus diperhitungkan. Pertanyaannya adalah, bagaimana mengelola makna pada aspirasi sosial-digital menjadi sebuah instrumen yang tajam dan mampu menghasilkan perubahan sosial?

## Psikologi Memahami Aspirasi Sosial-Digital Masyarakat Indonesia

Sebagai salah satu cabang dari ilmu perilaku, Psikologi memiliki tugas utama memahami perilaku manusia. Perilaku yang dipahami oleh psikologi adalah kombinasi dari proses berpikir, bersikap hingga emosi yang dirasakan oleh individu (Fiske & Taylor, 2008). Melalui definisi keilmuannya, psikologi harus bisa membantu menjelaskan dan memahami mengenai aspirasi sosial-digital masyarakat Indonesia. Namun, agar mampu berfungsi sebagai pisau analisis yang tajam,

Psikologi tidak dapat berdiri sendiri. Psikologi membutuhkan "teman ilmiah" yang diharapkan membantu memahami aspirasi sosial-digital secara lebih komprehensif. Siapa yang pantas menjadi teman Psikologi dalam memahami aspirasi sosial-digital? Tentu saja cabang ilmu yang dapat memahami konteks digital secara komprehensif, yaitu teknologi informasi atau yang sering disebut dengan *information communication technology* (ICT). Melalui kombinasi teknologi dan kerangka teori ilmu perilaku, Psikologi harus mampu memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai aspirasi sosial-digital.

Mengapa perilaku digital menjadi isu yang penting untuk dibahas? Perkembangan teknologi informasi dalam bentuk *software* dan *hardware* menjadi sebuah momen yang memiliki implikasi terhadap evolusi perilaku manusia. Perilaku-perilaku baru ini tidak dapat dipandang sebelah mata karena tidak hanya menyangkut manusia yang menggunakan *smartphone* sebagai objek digital, namun bagaimana manusia memandang objek digital tersebut sebagai fasilitator berbagai perilaku mereka. Sebagai ilustrasi, inovasi mengenai *smartphone* yang tak kunjung henti memiliki implikasi terhadap terciptanya berbagai aplikasi digital yang memudahkan aktivitas manusia. Dahulu masyarakat menggunakan *short message service* atau SMS sebagai medium komunikasi melalui pesan teks, namun SMS memiliki berbagai keterbatasan karena medium pesan hanya dapat berfungsi untuk dua indvidu (pemberi dan penerima pesan). Kemudian sekitar tahun 2009-2010 medium pesan singkat digital kembali muncul bersamaan dengan inovasi *smartphone* pada masa itu, yaitu *Blackberry*. Medium pesan lebih interaktif yang disebut *Blackberry Messenger* (BBM) ini hanya dimiliki oleh produsen *smartphone Blackberry*. BBM memiliki fitur yang lebih inovatif dibandingkan dengan SMS karena adanya fitur *groups* dan *broadcast message*. *Groups* berfungsi sebagai fitur yang mengakomodir lebih dari satu pengguna BBM untuk terlibat dalam sebuah percakapan digital. *Broadcast message* adalah fitur pesan BBM yang dapat menjangkau seluruh *contact list* di BBM. Setelah perusahaan *Blackberry* dengan fitur BBM, muncul berbagai model *smartphone* terbaru dan salah satu di antaranya yang cukup dikenal adalah *smartphone* dengan *operating system android* yang memiliki berbagai aplikasi medium pesan teks yang lebih sederhana, antara lain *WhatsApp*. Seperti diungkapkan oleh

Jon Koum, Co-founder *WhatsApp,* di halaman *facebook* pribadinya, pengguna aplikasi *WhatsApp* di dunia telah mencapai 1 milliar orang. Ilustrasi sederhana ini memberikan gambaran bahwa ada "migrasi" perilaku dengan hadirnya inovasi teknologi informasi.

Hingga saat ini, aspirasi sosial-digital telah menghasilkan berbagai produk sosial yang memiliki implikasi bagi perubahan dalam struktur sosial maupun kebijakan-kebijakan politik. Salah satu ilustrasinya adalah gerakan sosial yang dilambangkan dengan tanda *hashtag* atau tagar (#) di *Twitter,* meme di *Path* dan *Facebook* hingga akun media sosial yang memang sengaja dibuat khusus guna mewadahi sebuah komunitas tertentu, mulai dari komunitas otomotif hingga komunitas pendukung calon pemimpin politik. Data-data digital dalam berbagai bentuk seperti *meme* dan tagar harus dapat dipahami oleh Psikologi sebagai data psikologis yang merepresentasikan individu atau kelompok-kelompok yang ada di Indonesia. Misalnya, tanda tagar "#SidangTerbukaMKD" merepresentasikan aspirasi masyarakat yang menginginkan agar sidang etika oleh Mahkamah Kehormatan Dewan (MKD DPR) atas dugaan pelanggaran etika yang dilakukan oleh Ketua DPR dibuka ke publik. Melalui tanda ini, mengalir dukungan ribuan warga dari berbagai lapisan masyarakat melalui *twitter* yang menuntut agar sidang MKD dilakukan secara terbuka dan transparan. Artinya, ada muatan emosi dalam "#SidangTerbukaMKD" yang merupakan cerminan dari perasaan kolektif rakyat Indonesia terhadap keberadaan politisi di DPR.

Mungkin kita masih ingat bahwa pada masa sebelum reformasi para aktivis dan akademisi harus "turun ke bawah" mengajak orang-orang untuk terlibat dalam demonstrasi mengkritik Pemerintah. Saat ini banyak orang secara suka rela memberikan aspirasinya terhadap sebuah momen sosial tertentu tanpa adanya ajakan atau permintaan khusus dari pihak-pihak yang terlibat. Hal ini jugalah yang harus menjadi perhatian bagi para psikolog dan ilmuwan psikologi yang terbiasa melakukan penelitian dengan metode penelitian baku seperti wawancara, kuesioner *self-report* atau eksperimen yang meminta partisipan memberikan data psikologis mereka. Metode penelitian baku memiliki kecenderungan *error* yang disebut dengan *faking good,* yaitu kecenderungan partisipan untuk tidak memberikan jawaban yang sebenarnya melainkan yang dipandang baik (Cozby &

Bates, 2012). Dengan kehadiran inovasi teknologi dan media sosial, ilmuwan psikologi dan psikolog tidak perlu meminta data psikologis dari partisipan. Semua sudah tersedia melalui media sosial. Namun, bagaimana menciptakan instrumen analisis yang tepat untuk menganalisis data-data tersebut? Itulah yang harus menjadi pekerjaan rumah bagi psikolog dan ilmuwan psikologi di Indonesia.

## Kontribusi Psikologi dalam Mengelola Aspirasi Sosial-Digital

Guna menjawab pertanyaan mengenai instrumen analisis, mari kita mulai dengan membedah secara detil komponen-komponen konkret yang berkaitan dengan data yang dapat menjadi *cue* psikologis pada media sosial (medium digital). Komponen paling utama adalah eksistensi kata-kata yang dikombinasikan menjadi sebuah teks. Dalam konteks *Facebook* dan *Path*, teks yang ditulis oleh pengguna disebut status.Sedangkan dalam konteks *Twitter*, teks dapat disebut *tweet* atau kicauan. Status merupakan tulisan mengenai keadaan dari pengguna dalam berbagai situasi. Status tidak hanya berfungsi sebagai medium psikologis yang berisi "curahan hati" individu, namun juga memiliki fungsi aspirasi yang mempertemukan dan membentuk kelompok-kelompok sosial baru dengan tujuan yang berbeda-beda. Komponen kedua adalah gambar, baik *meme* atau foto yang diunggah oleh pengguna media sosial sebagai representasi keadaan diri, tujuan hidup dan berbagai aspek lain dari kehidupan pribadinya. Kedua komponen ini baik teks maupun gambar harus dapat dianalisis oleh Psikologi sebagai data yang merepresentasikan keadaan psikologis individu atau kelompok.

Seorang psikolog dari University of Austin Texas, James W. Pennebaker, telah mulai memahami manusia dari sumber teks yang ditulis atau dihasilkannya (Pennebaker & King, 1999; Petrie, Pennebaker & Sivertsen, 2008). Salah satu studi terkait analisis teks adalah analisis terhadap lirik lagu The Beatles yang dilakukan oleh Petrie, Pennebaker, dan Sivertsen (2008). Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi bagaimana lirik lagu The Beatles mampu memberikan pengaruh sosial yang cukup besar di London. Hasilnya, lirik lagu menunjukkan karakteristik psikologis yang berbeda dari

setiap penulisnya, yaitu John Lennon, Paul McCartney dan George Harrison. Perbedaan karakter psikologis tercermin dalam berbagai variabel seperti orientasi waktu, emosi hingga intelektualitas. Studi lain yang mengkaji sumber teks juga pernah dilakukan oleh Cohn, Mehl dan Pennebaker (2004) dengan tujuan mengidentifikasi *trauma healing* masyarakat Amerika paska peristiwa teror 9/11, yaitu–runtuhnya gedung WTC di Amerika Serikat akibat tertabrak pesawat penumpang yang diduga sengaja ditabrakkan oleh terduga teroris. Studi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai tulisan di *blog* yang dibuat oleh warga Amerika sesaat sesudah peristiwa 9/11 berlangsung hingga tiga bulan setelahnya. Data berupa tulisan di *blog* tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan *Linguistic Inquiry and Word Count* (LIWC; Tausczik & Pennebaker, 2010). LIWC adalah *software* analisis yang mampu mengidentifikasi muatan psikologis pada esai dengan teknik *word count* atau perhitungan sampel kata. Hasil studi menunjukkan bahwa muatan emosi negatif pada *blog* yang ditulis oleh warga Amerika menunjukkan penurunan yang signifikan dua hingga tiga bulan setelah peristiwa 9/11. Studi ini memberikan sebuah masukan berharga bahwa secara kolektif masyarakat memiliki mekanisme *trauma healing* yang terkadang luput diidentifikasi oleh psikolog. Terlepas dari itu, kedua studi menunjukkan bahwa sumber teks menjadi data psikologis yang dapat merepresentasikan keadaan emosi hingga karakter individu maupun kelompok.

Dalam konteks aspirasi sosial-digital, analisis teks adalah salah satu solusi untuk memahaminya. Namun, perbedaan bahasa menjadi variabel yang menghambat aplikasi instrumen analisis teks yang telah ada seperti LIWC untuk diterapkan dalam konteks Indonesia. Bagaimana solusinya? Studi yang dilakukan oleh Wenas, Sjahputri, Takwin, Primaldhi dan Muhamad (2016) telah mencoba mengidentifikasi muatan emosi pada 3000 sampel kata bahasa Indonesia dan *emoticon* dari sumber *Twitter*. Teori yang digunakan sebagai perangkat analisis adalah teori emosi *core affect* dengan dua aspek utama, yaitu valensi dan *arousal* (Russel, 2003; 2009). Instrumen ini disebut dengan nama Algoritma Kata (AK). Dalam konteks bahasa Indonesia, AK hadir sebagai solusi untuk mengidentifikasi berbagai sumber teks dalam bahasa Indonesia. Salah satu studi dengan menggunakan AK telah dilakukan oleh Adinugroho, Muhamad dan Susianto (2015) untuk menganalisis

lirik lagu yang dibuat oleh Presiden Indonesia ke-6, Susilo Bambang Yudhoyono. Analisis lirik lagu dengan AK kemudian dikorelasikan dengan hasil penilaian terhadap muatan emosi pada lagu yang dibuat oleh partisipan dengan metode membaca keseluruhan lirik lagu. Partisipan yang direkrut dalam studi adalah mahasiswa program Magister Profesi Psikologi dan Magister Sains di Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Hasilnya, lirik lagu yang dianalisis dengan AK memberikan hasil yang konsisten dengan hasil penilaian partisipan. Meskipun masih terbatas pada aspek emosi, AK menjadi instrumen yang menjanjikan untuk menganalisis muatan emosi pada aspirasi sosial-digital masyarakat Indonesia di berbagai media sosial, *blog* dan percakapan-percakapan digital lainnya. Jika dikaitkan dengan isu demokrasi, menurut Marcus (2002), emosi adalah variabel yang berfungsi sebagai lem atau perekat yang mengikat hubungan antara Pemerintah (Negara) dengan rakyat guna mencapai kepercayaan atau *trust*.

Sebenarnya hingga saat ini, medium digital sebagai sumber data penelitian telah menjadi kajian yang populer diperbincangkan ketika suatu peristiwa fenomenal hadir di Indonesia. Namun, studi yang mengarah pada medium digital masih terbatas pada survei *online*. Survei *online* paling sering digunakan ketika momen pemilihan umum baik di tingkat nasional maupun daerah berlangsung. Sebagai contoh, survei yang dirilis oleh salah satu forum digital di Indonesia yaitu *kaskus* sebelum pemilihan putaran ke-2 dalam pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur DKI tahun 2012 mengindikasikan bahwa Jokowi dan Ahok keluar sebagai pemenang berdasarkan perolehan suara sebesar 3207 (91%) dari total suara *user kaskus*. Indikasi tersebut ternyata memang terbukti, pasangan Jokowi-Ahok menjadi pemenang dalam pilkada DKI tahun 2012. Di masa yang akan datang, analisis dengan melibatkan data dari sumber medium digital harus melangkah secara lebih jauh. Untuk itu, analisis aspirasi sosial-digital secara komprehensif adalah jawabannya.

## Penutup

Berbagai paparan dan dukungan empiris telah menjadi pintu masuk bagi peneliti-peneliti di Indonesia untuk mulai mengkaji

mengenai aspirasi sosial-digital. Anggapan klasik bahwa "suara" media sosial hanya "angin lalu" harus digeser. Perkembangan dan inovasi digital telah membuat masyarakat menjadi berani menyuarakan aspirasi mereka melalui medium digital. Dalam konteks demokrasi, suara rakyat adalah sebuah kesucian yang harus diikuti oleh para penyelenggara Negara. Namun, pada kenyataannya sulit sekali untuk mendefinisikan suara rakyat sebagai ruh yang memiliki kuasa atas Indonesia. Banyak politisi berbicara dengan mengatasnamakan "suara rakyat" namun tidak memiliki bobot empiris yang kuat. Apa itu suara rakyat? Analisis terhadap aspirasi sosial-digital adalah pintu masuk untuk mendapatkan sampel mengenai rakyat yang "bersuara" dan "merespon" berbagai gejala sosial dan politik yang terjadi di Indonesia. Analisis aspirasi sosial-digital hadir sebagai alternatif kajian yang murah dan mudah sebagai masukan bagi perencanaan berbagai kebijakan di tingkat nasional maupun daerah serta bagi penyusunan berbagai peraturan perundangan. Aspirasi sosial-digital yang terukur dapat menjadi "nakhoda" yang membantu Pemerintah dalam membawa kapal besar bernama Indonesia.

Penulis berharap bahwa analisis aspirasi sosial-digital mampu berkembang menjadi salah satu instrumen perubahan sosial dan perencanaan kebijakan yang berbasis data empiris atau yang disebut dengan *evidence-based policy*. Sebagai studi yang efisien, analisis aspirasi sosial-digital juga mampu memberikan data *baseline* yang dibutuhkan oleh pengambil kebijakan dan regulator. Pada akhirnya, analisis terhadap aspirasi sosial-digital mampu menjadi sebuah studi yang merepresentasikan suara rakyat Indonesia.

# Daftar Acuan

*Adinugroho, I., Muhamad, R., & Susianto, H. (2015). Ungkapan hati presiden: Analisis aspek psikologis pada lirik lagu Susilo Bambang Yudhoyono. Manuskrip belum diterbitkan.*

*Aspinall, E., & Fealy, G. (2010). Introduction: Soeharto's New Order and its legacy. Dalam Soeharto's New Order and its legacy: Essay in honour of Harold Crouch (pp.1-14). Australia: ANU E Press.*

*Cohn, M.A., Mehl, M.R., & Pennebaker, J.W. (2004). Linguistic markers of psychological change surrounding September 11, 2001. Psychological Science, 15(10), 687-693.*

*Cozby, P.C., & Bates, S.C. (2012). Methods in behavioral research (11thed.). New York: McGraw-Hill.*

*Damar, A.M. (2015, Desember 18). Jokowi bakal panggil Menhub soal larangan ojek online. Liputan6.com. Diunduh dari http://tekno.liputan6.com/read/2392980/jokowi-bakal-panggil-menhub-soal-larangan-ojek-online*

*Fiske, S.T., & Taylor, E. (2008). Social cognition: From brains to culture. NY: McGraw-Hill International Edition.*

*Marcus, E.M. (2002). The sentimental citizen: Emotion in democratic politics. The Pennsylvania State University Press.*

*Pennebaker, J.W., & King, L.A. (1999). Linguistic styles: Language use and an individual difference. Journal of Personality and Social Psychology, 77(6), 1296-1312.*

*Petrie, K.J., Pennebaker, J.W., & Sivertsen, B. (2008). Things we said today: A linguistic analysis of the Beatles. Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, 2(4), 197-202.*

*Pennebaker, J. W., Booth, R.J., & Francis, M. E. (2007). Operator's manual linguistic inquiry and word count: LIWC 2007. Texas: LIWC.net.*

*Rikang, R. (2015, Januari 2013). Petisi tolak Budi Gunawan tembus 10 ribu pendukung. Tempo.co. Diunduh dari http://nasional.tempo.co/read/news/2015/01/13/078634587/petisi-tolak-budi-gunawan-tembus-10-ribu-pendukung*

*Russel, J. A. (2003). Core affect and the psychological construction of emotion. Psychological Review, 110(1), 145-172.*

*Russel, J. A. (2009). Emotion, core affect, and psychological construction. Cognition and Emotion, 23(7), 1259-1283.*

*Sandi, A.P., & Pdat, E. (2013, Desember 13). Dahsyat! Omzet belanja online Rp 150 triliun. Tempo.co. Diunduh dari https://bisnis.tempo.co/read/news/2013/12/13/092537161/dahsyat-omzet-belanja-online-rp-150-triliun*

*Sinaga, O. (2015, Januari 14). 13 ribu netizen menolak Budi Gunawan calon Kapolri. Tempo.co. Diunduh dari http://nasional.tempo.co/read/news/2015/01/14/078634766/13-ribu-netizen-menolak-budi-gunawan-calon-kapolri*

*Tajfel, H. (1982). Social psychology of intergroup relations. Annual Review Psychology, 33, 1-39.*

*Tausczik, Y.R., & Pennebaker, J.W. (2010). The psychological meaning of words: LIWC and computerized text analysis methods. Journal of Language and Social Psychology, 29(1), 24-54.*

*Wenas, A., Sjahputri, S., Takwin, B., Primaldhi, A., & Muhamad, R. (2015). Measuring happiness in large population. Technical Report, Provetic Lab & Faculty of Psychology, University of Indonesia.*

**Indro Adinugroho. "Managing the Society's Digital Social Aspiration as an Instrument for Social Change."**

*One of the greatest historical events in the Indonesian political system is the May 1998 tragedy or popularly called "reformasi". The primary purpose of this movement based on words of mouth (WOM) and underground discussion that involved student and political activists as well as the military was toppling the New Order regime down. Eighteen years have passed since the 1998, but we still need more various attempts to bring democracy out in every aspect in our "national life". In the era of technology, massive street demonstration is not an effective activity to bring democracy out. We need another alternative activity which is more effective and efficient to voice our needs and interests. I give the alternative method the name of social-digital aspiration, which refers to various conversations in the social media. Social-digital aspiration is becoming the psychological data that could be analyzed by psychologists and behavioral scientists as a representation of the psychological condition of the public. Finally, from social-digital aspiration, social and behavioral scientists could examine the progress of democratic situation in Indonesia. Why is this extremely important? Nowadays, social movement is moving into a new direction, where people voluntarily give their psychological data to the public through the digital media. Psychologists and behavioral scientists need to take a look further on this issue due to its function as monitoring data.*

# 23
# Dinamika Pemilihan dan Penolakan Informasi Pornografi di Kalangan Remaja DKI Jakarta

Inge Hutagalung

Dewasa ini masyarakat hidup dalam era keberlimpahan informasi yang terus menerus dibawa media keruang kehidupan pribadi seseorang. Informasi ini seakan mengalir tanpa kenal waktu lewat berbagai jenis media, seperti surat kabar, tabloid, majalah, buku, komik, radio, televisi, film, video, VCD/DVD, internet, telepon genggam (HP) ditambah pula berbagai corak selebaran mulai dari penjualan rumah, mobil, motor, promosi kredit hingga infobelanja.

Salah satu masalah sosial di Indonesia yang perlu mendapatkan perhatian berkaitan dengan keberlimpahan informasi adalah pornografi. Mulai dari film layar lebar, televisi, komik, novel, suratkabar, tabloid, majalah, VCD/DVD, *handphone*, maupun situs internet. Aneka media ini tidak jarang menyajikan tayangan berbau pornografi secara langsung maupun tidak langsung dan marak dijumpai baik di kota besar maupun kecil, bahkan sampai ke pedesaan sekalipun.

Dari data *Google Tren*, diketahui bahwa pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat pertama pengakses kata kunci *'sex'* dan *'phone'* di mesin-mesin pencari *(seacrch engine)* internet (Lende, 2015). Yang memprihatinkan, ketika diteliti lebih mendalam ternyata

pengakses materi pornografi terbesar adalah remaja, yang merupakan generasi muda bangsa.

Keprihatinan muncul seiring dengan efek pornografi terhadap pengguna maupun orang-orang yang dicintai oleh si pengguna. Bagi pengguna, pornografi memiliki efek samping negatif yang serius. Pornografi mengakibatkan kerusakan pada lima bagian otak, terutama pada *pre frontal cortex* (bagian otak yang tepat berada di belakang dahi ß otak logika). Akibatnya bagian otak yang bertanggung jawab untuk logika akan mengalami cacat karena hiperstimulasi tanpa filter (otak hanya mencari kesenangan tanpa adanya konsekuensi). Rusaknya otak akan mengakibatkan korban mudah mengalami kebosanan, merasa sendiri, marah, tertekan dan lelah. Selain itu, dampak yang paling mengkhawatirkan adalah penurunan prestasi akademik dan kemampuan belajar, serta berkurangnya kemampuan pengambilan keputusan (Risman, 2015).

Pornografi juga berpotensi meningkatkan perilaku seks pranikah di kalangan remaja, yang berimbas pada munculnya kasus kehamilan tidak dikehendaki (KTD), dan tindakan aborsi yang kerap dianggap sebagai sebuah solusi permasalahan KTD. Tindakan aborsi sangat berisiko tinggi terhadap kesehatan reproduksi. Komplikasi yang dialami akibat aborsi dapat menyebabkan pendarahan hebat, infeksi dan keracunan dari bahan yang digunakan untuk pengguguran kandungan, kerusakan pada alat kemaluan serta kerusakan permanen pada organ reproduksi yang lebih jauh dapat mengakibatkan infertilitas atau bahkan kematian.Selain KTD, perilaku seks pranikah juga rawan dan dapat memicu berbagai masalah sosial lainnya seperti kehamilan usia muda, infeksi penyakit menular seksual (PMS), HIV/AIDS, kanker serviks.

Dari hasil penelitian Murti (2008) pada remaja disalah satu SMU swasta di Jakarta Selatan diketahui bahwa proporsi pemaparan pornografi melalui media cetak adalah sebesar 32,7% dengan frekuensi tinggi dan 67,3% siswa termasuk kedalam frekuensi rendah. Sedangkan untuk proporsi pemaparan siswa terhadap pornografi melalui media elektronik adalah sebesar 50,7% termasuk frekuensi tinggi dan 49,3% termasuk frekuensi rendah.

Survei yang dilakukan oleh Yayasan Kita dan Buah Hati di Jabodetabek (singkatan dari Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi)

dengan 1.705 responden remaja memperoleh hasil yang menegaskan bahwa 80% responden telah mengakses materi pornografi melalui situs internet saat sedang mencari bahan pelajaran untuk memenuhi tugas sekolah.Adapun hasil penelitian Yayasan Kusuma Buana dan BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) mengenai kesehatan reproduksi di 12 kota di Indonesia mendapatkan bahwa remaja mendapatkan informasi tentang seks melalui bacaan dan film porno. Dari 3954 responden sekitar 59% remaja laki-laki dan 28% remaja perempuan mengatakan pernah membaca buku porno. Bahan bacaan porno juga merupakan sumber informasi seks bagi 49% remaja laki-laki dan 16% remaja perempuan (BKKBN, 2004).

Lebih lanjut, hasil penelitian Supriati dan Fikawati (2009) juga menunjukkan bahwa pornografi dapat dengan mudah diakses, khususnya lewat media elektronik seperti internet melalui jaringan *Google, Yahoo, YouTube* maupun tayangan melalui televisi, film maupun video. Akibatnya, remaja pada umumnya kerap menempatkan media sebagai sumber informasi seksual yang lebih penting dibandingkan orang tua dan teman sebaya, karena media lebih dapat 'memenuhi' keinginan dan kebutuhan seksualitas remaja.

Menurut sebuah penelitian tentang konsumsi informasi yang pernah dilakukan oleh tim periset Universitas California San Diego (UCSD) sepanjang tahun 2009 total informasi yang membanjiri rumah tangga di AS mencapai 3,6 *zettabyte* (3,6 triliun *gigabyte/ GB*), atau 34 *gigabyte* per-orang setiap hari. Informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan audiovisual ini diterima melalui TV, radio, koran, tabloid, buku, majalah, internet hingga jejaring sosial, seperti *facebook* dan *twitter* ("All too much", 2010). Bila melihat posisi Indonesia yang masuk 10 besar negara pengguna *facebook* dan *twitter* terbesar di dunia, sangat mungkin bila total informasi yang diterima rumah tangga di Indonesia akan mengikuti pola konsumsi informasi rumah tangga di AS (http://www.antaranews.com/berita/317451/pengguna-facebook-di-indonesia-tertinggi-ketiga-dunia, diakses tanggal 5 Juni 2012).

Keberlimpahan komunikasi *(communication abundance)* atau tumpah ruah komunikasi *(cornucopias of communication)* menjadikan individu memiliki banyak peluang untuk melakukan pilihan dan penolakan terhadap informasi yang ada sesuai dengan kognisi diri.

Keberlimpahan informasi telah pula menjadi pemicu perubahan pola konsumsi informasi yang semula pasif, duduk menunggu didepan layar televisi, radio, atau membaca koran yang diantar loper, menjadi penonton yang aktif mencari informasi dengan memanfaatkan mesin pencari *Google* atau *Yahoo,* maupun tombol pencari *(remote control)* pada media televisi. Individu menjadi mahluk aktif dalam memilih dan mengolah informasi sesuai dengan minat dan kebutuhan. Individu bukan lagi menjadi mahluk pasif dalam menerima informasi, namun sebaliknya individu bersikap aktif dalam mencari dan menolak sebuah informasi (Atre &Katz, 2005; Bennett & Iyengar, 2008; Stroud, 2008)

Berdasarkan sejumlah penelitian, diketahui bahwa sikap aktif individu dalam pemilihan dan penolakan informasi bisa disebabkan oleh berbagai hal. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Ehrlich, Guttman, Scho¨nbach, & Mills (1957) terkait iklan mobil. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa setelah membuat sebuah keputusan seseorang akan cenderung mencari informasi yang mendukung keputusan yang telah diambil. Pemilik mobil baru cenderung akan lebih sering memerhatikan iklan yang berkaitan dengan mobil yang dimiliki daripada iklan mobil yang dipertimbangkan namun tidak dipilih ataupun iklan mobil lain yang tidak termasuk dalam kategori untuk dipilih. Dalam hal ini, pilihan untuk memerhatikan sebuah iklan lebih disebabkan untuk memperkuat keyakinan terhadap keputusan dan pilihan mobil yang telah dibeli.

Jika penelitian Ehrlich dan rekan (1957) menyatakan bahwa orang hanya akan memerhatikan informasi yang mendukung dan menolak informasi yang bertentangan, maka dalam penelitian terkait putusan sebuah peradilan yang dilakukan oleh Freedman dan Sears (1965) menegaskan hal yang berbeda. Bahwa jika kehidupan ataupun kebebasan orang (terdakwa) dipertaruhkan, maka hakim (penentu keputusan) diharapkan akan bersikap adil, jujur dan teliti. Seorang hakim harus mencari informasi yang tidak memihak sekalipun dengan keyakinan *(belief),* sebelum memberikan keputusan. Dalam hal ini, pemilihan dan penolakan sebuah informasi diartikan sebagai sebuah bentuk ketidakjujuran cendekiawan *(intellectual dishonesty)* yang akan menimbulkan 'kelicikan' dalam proses pengambilan keputusan.

Sementara itu, penelitian Lowe dan Steiner (1968) terkait dengan *blind date* memperlihatkan bahwa sikap aktif individu dalam pemilihan

dan penolakan informasi disebabkan faktor *reversibility* sebuah keputusan.Jika sebuah keputusan mudah untuk diubah maka orang akan mencari berbagai jenis informasi, baik yang bertentangan maupun mendukung keputusan. Sebaliknya, jika sebuah keputusan tidak mudah untuk diubah maka orang cenderung akan mencari dan memilih informasi yang mendukung keputusan dan menolak informasi yang bertentangan.

Di sisi lain, David (2005) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pilihan orang akan media ataupun informasi tidak hanya ditentukan oleh faktor yang bersifat individual (kepentingan dan kebutuhan individu semata), tetapi juga ditentukan oleh struktur sosial, berupa norma sosial (meliputi kepantasan, kesopanan, kepercayaan dan lainnya) dalam suatu masyarakat. Pilihan individu dan struktur sosial itu harus dilihat sebagai suatu 'dualitas' yang saling memengaruhi. Individu dibentuk oleh struktur (norma sosial) dan pada saat bersamaan individu juga bisa mengubah dan membentuk struktur yang ada dalam masyarakat tersebut (David, 2005).

Pertanyaan yang kemudian muncul berkaitan dengan kondisi keberlimpahan informasi dalam konteks informasi tentang pornografi adalah jika individu aktif menentukan dan melakukan pilihan atas sebuah informasi, maka faktor-faktor apa saja yang berperan memengaruhi perilaku pemilihan dan penolakan informasi *(selective exposure)* pornografi?

## Teori Disonansi Kognitif: Sumber Konsep *Selective Exposure*

Gagasan pemikiran mengenai adanya perilaku seleksi (pemilihan dan penolakan) pada paparan sebuah informasi secara tidak langsung telah diawali pada awal tahun 1940 an, melalui sebuah kajian komunikasi politik klasik tentang pemilihan umum di daerah Erie County, Ohio (Lazarsfeld, Berelson, & Gaudet, 1944) dan Elmira, New York (dalam Berelson, Lazarsfeld, & McPhee, 1954). Saat itu terminologi *selective exposure* telah dikenal, namun baru diuraikan secara rinci seiring dengan penjelasan salah satu hipotesa dari teori disonansi kognitif (Freedman & Sears, 1965).

Dalam teori disonansi kognitif, Festinger menegaskan dua hipotesa yang menjadi dasar teorinya, salah satunya adalah *selective exposure* yaitu manakala disonansi muncul dalam kaitan untuk menguranginya individu akan secara aktif menghindari situasi ataupun informasi yang dapat meningkatkan disonansi, dan akan memilih situasi ataupun informasi yang konsonan (Festinger,1957; Littlejohn & Foss, 2005). Sejak dirumuskan pada tahun 1957 oleh Festinger, *selective exposure* telah banyak dikaji ulang oleh para ahli. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk melakukan pengkajian lebih mendalam terhadap fenomena ini. Dari berbagai kajian terkait perilaku pemilihan dan penolakan informasi *(selective exposure),* terbukti bahwa individu tidak selalu memilih informasi yang sesuai *(congenial information)* dan menolak informasi yang bertentangan *(uncongenial information)* dengan keyakinan *(belief)* yang dimiliki. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa banyak orang yang secara khusus akan memerhatikan bagian-bagian sebuah pesan yang bertentangan dengan sikap, kepercayaan, atau perilaku yang dianutnya untuk memperkuat argumentasi. Terdapat juga banyak bukti bahwa orang akan memerhatikan hal-hal yang tidak mendukung posisi mereka apabila mereka yakin bahwa hal-hal itu akan mudah disangkal. Orang akan menolak informasi yang mendukung keyakinan mereka bila informasi itu dianggap lemah. Karena informasi yang lemah akan menyebabkan kegalauan atau ketidakmantapan pada keyakinan yang dimiliki. Penolakan terhadap informasi yang bertentangan juga akan dilakukan manakala keputusan yang akan diambil tidak dapat diubah. Di sisi lain, informasi yang bertentangan akan diterima jika informasi itu memiliki kegunaan/manfaat (Brock & Balloun, 1967; Feather, 1962; Freedman, 1965; Freedman & Sears, 1965; Knobloch-Westerwick, Carpentier, & Zillmann, 2003; Knobloch-Westerwick, Carpentier, Blumhoff, & Nickel, 2005; Lowe & Steiner, 1968; Rosen, 1961; Frey dalam Zillmann, 1985).

Sementara itu, selain merumuskan bahwa tidak selamanya informasi disonan akan ditolak, penelitian Freedman dan Sears (1965) merupakan penelitian pertama yang menyatakan bahwa *selective exposure* tidak berhubungan dengan kondisi psikologis. Pasca pengujian yang dilakukan Freedman dan Sears (1965), banyak dilakukan penelitian terhadap penyebab perilaku pemilihan dan

penolakan informasi yang berhasil membuktikan bahwa variabel keyakinan *(belief)* bukanlah merupakan satu-satunya penyebab timbulnya *selective exposure*. Ada banyak variabel dalam kehidupan manusia yang menentukan orang untuk memilih ataupun menolak sebuah informasi (Ahn, 2010; Behling, 1971; David, 2005; Davies 2004; Festinger 1964; Freedman, 1965; Freedman & Sears, 1965; Frey 1986; Cotton dalam Hendricks 1997; Hart, 2009; Knobloch et.al, 2003, 2005; Lowin, 1967; Schulman, 1971; Zillmann & Bryant, 1985).

## Perkembangan Penelitian *Selective Exposure*

Pada awal pemikiran, Festinger (1957) telah menempatkan keyakinan (*belief)* sebagai variabel yang menyebabkan *selective exposure*. Melalui penelitian terhadap sekelompok anggota sekte di Chicago Amerika Serikat pada Desember 1956, Festinger dan rekan menganalisa bahwa keyakinan *(belief)* yang kuat terhadap keimanan kelompok telah membuat anggota sekte melakukan seleksi informasi terkait ramalan kiamat dunia (McKimmie, Terry, & Hogg, 2003).

Seiring perjalanan waktu, penelitian penyebab *selective exposure* (sejak tahun 1957 hingga tahun 2010) dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok aspek, yaitu psikologis, pesan, dan sosial. Aspek psikologis, berkaitan dengan pengaruh psikologis terhadap perilaku *selective exposure*, seperti variabel keyakinan *(belief),* kepercayaan diri, komitmen, suasana hati. Aspek pesan berkaitan dengan karakteristik pesan yang berpengaruh terhadap pilihan dan penolakan seseorang terhadap sebuah informasi. Di sini pilihan seseorang dijelaskan sebagai akibat karakteristik dari pesan itu sendiri, seperti kegunaan informasi, kepastian informasi, relevansi informasi. Selanjutnya, aspek sosialberkaitan dengan karakteristik individu sebagai makhluk sosial. Seseorang bukan hanya berposisi sebagai individu, tetapi juga sebagai bagian dari lingkungan sosial.

**Tabel 1. Penelitian Penyebab *Selective Exposure* (1957 – 2010)**

| ASPEK | VARIABEL |
|---|---|
| Psikologis | 1. Keyakinan*(belief)*: Festinger, 1957; Ehrlich dan rekan, 1957; Mills dan rekan, 1959; Adams, 1961; Mills, 1965a; Rosen, 1961; McFarland dan Warren, 1992; Chafee dan rekan, 2001; Redlawsk 2002; Taber dan Lodge, 2006, Bobkowski, 2007.<br>2. Komitmen: Brehm dan Cohen, 1962; Mills dan Ross, 1964; Mills, 1965; Behling, 1971; Lawson, 1969.<br>3. Self-confidence: Festinger, 1964; Freedman, 1965; Lowin, 1969; Thayer, 1969; Schultz, 1974.<br>4. Suasana Hati: Zillman dan Bryant, 1985; Anderson dan rekan, 1996, Hawkin dan rekan, 2001, Davies, 2004.<br>5. Motivasi: Chaiken, et.al, 1996; Chen,et.al, 1999. |
| Pesan | 1. Konsep Kepastian Informasi: Mills dan Ross, 1964.<br>2. Konsep Relevansi Informasi: Mills dan Jellison, 1968.<br>3. Manfaat/kegunaan Informasi: Festinger, 1964; Cannon, 1964; Freedman dan Sears, 1965; Freedman, 1965a,Atkin, 1973; Katz, 1968; Cotton, 1985; Frey, 1986; Knobloch dan rekan, 2003, 2005.<br>4. Kegunaan Sosial: Chaffee dan Mc Leod, 1968.<br>5. Refutability: Lowin, 1967; Brock dan Balloun, 1967. |
| Sosial | 1. Norma Sosial/Kelompok: Sears, 1965; Klapper, 1960; David, 2005.<br>2. Dukungan Kelompok: Schulman, 1971; Dohyun, 2010. |

*Sumber: Hutagalung, 2012*

Dari perkembangan kajian *selective exposure* terlihat bahwa mayoritas kajian *selective exposure* yang dilakukan oleh para ahli cenderung berfokus pada pembuktian adanya pengaruh lain selain variabel keyakinan *(belief)* sebagai penyebab *selective exposure*. Ada peneliti yang tertarik untuk melihat dari sisi pengaruh aspek psikologis seseorang. Sementara peneliti lain lebih tertarik untuk mengkaji dari aspek pesan, dan lainnya dari aspek sosial.

Kecenderungan kajian mengenai penyebab *selective exposure* yang hanya berfokus padasatu variabel(misalnya variabel keyakinan saja, komitmen saja, atau aspek pesan saja atau aspek sosial saja) mempunyai kelemahan. Pertama,penjelasan terkait fenomena *selective exposure* dalam satu dekade terakhir menjadi kurang memuaskan bila hanya dijelaskan berdasarkan pengaruh satu variabel karena

terbukti *selective exposure* dapat disebabkan oleh lebih dari satu variabel dari berbagai aspek. Kedua, sebagaimana ditegaskan oleh para ahli adalah sulit untuk menemukan kenyataan bahwa perilaku komunikasi seseorang hanya dipengaruhi seperangkat aspek dari dalam diri tanpa memerhatikan pengaruh dan keterlibatan aspek lain.Bahwa manusia dalam melakukan pengolahan informasi tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal diri (psikologis) namun juga dipengaruhi oleh interaksi sosial yang dilakukan sebagai perwujudan dari mahluk sosial (Griffin, 2006; Littlejohn, 1999; Fazio, et.al, dalam Perloff, 2010; Sarwono, 1999).

## Model Pemilihan dan Penolakan Informasi Pornografi

Berdasarkan integrasivariabel keyakinan *(belief)*yang merupakan variabel mewakili aspek psikologis, variabel kegunaan informasi mewakili aspek pesan, dan variabel dukungan kelompok mewakili aspek sosialsebagai variabel-variabel yang memengaruhi *selective exposure*, diketahuibahwa *selective exposure* bukan hanya bisa disebabkan oleh satu aspek, misalnya aspek psikologis atau aspek pesan ataupun aspek sosial, tetapi juga bisa disebabkan kerena integrasi hubungan dari berbagai aspek. Adapun penjelasan lebih lanjut adalah sebagaimana ulasan berikut ini.

Dalam teori disonansi kognitif, keyakinan *(belief)* diposisikan sebagai seperangkat nilai yang diinformasikan kepada seseorang (pada awalnya melalui keluarga) yang disimpan secara kognitif. Keyakinan *(belief)* ada pada diri manusia sebagai disposisi psikologis. Premis utama dari *selective exposure* yang memosisikan keyakinan *(belief)* sebagai variabel yang memengaruhi *selective exposure*merupakan bentuk tataran komunikasi intrapersonal. Yaitu, suatu bentuk komunikasi dalam diri berdasarkan nilai-nilai yang diyakini untuk melakukan pilihan atau penolakan terhadap sebuah informasi.

Lebih lanjut, sebagai mahluk sosial dalam kehidupannya individu akan berinteraksi satu sama lain. Hubungan komunikasi yang terjalin dalam lingkungan/kelompok sosial, baik pada tataran interpersonal maupun kelompok bisa memengaruhi keyakinan *(belief)* seseorang. Kekuatan pengaruh dari lingkungan/kelompok terhadap keyakinan *(belief)* sangat ditentukan oleh seberapa erat dan kebutuhan individu

untuk tetap menjalin komunikasi dengan kelompok/lingkungan sosial yang ada. Semakin erat dan butuh maka akan semakin kuat pengaruh lingkungan/kelompok terhadap keyakinan *(belief)*, dan sebaliknya.

Teori identitas sosial bisa dipakai untuk membantu menjelaskan bagaimana dukungan kelompok bisa memengaruhi keyakinan *(belief)*. Teori identitas sosial, Tajfel dan Turner (1979) menegaskan bahwa keanggotaan kelompok menciptakan *in-group*/kategorisasi diri (lihat Severin & Tankard, 2008; Sarwono, 1999).Untuk penyempurnaan rasa *in-group* dilakukan perumusan aturan maupun kesepakatan bersama, yang dinamakan norma. Norma ini diperlukan oleh individu anggota kelompok dalam masyarakat untuk melindungi diri dari ancaman pelanggaran hak dari orang atau kelompok atau pihak lain (Sarwono, 2001).

Lebih lanjut, norma yang terbentuk dalam kelompok sosial menimbulkan norma subyektif *(subjective norms)*, yaitu keyakinan individu mengenai apa yang orang lain atau lingkungan sosial yang cukup berpengaruh inginkan agar ia berbuat. Dalam teori perilaku terencana *(theory of planned behavior)*, Ajzen (1988) menyatakan bahwa dari norma subyektif seseorang akan memiliki *normative belief*. Yaitu, bahwa ketika nilai-nilai kesepakatan dilanggar oleh individu yang menjadi anggota/bagian dari kelompok maka akan timbul sanksi yang dapat merupakan sanksi sosial (berupa hukuman sosial, seperti: dikucilkan, dikeluarkan dari keanggotaan) maupun sanksi moral (seperti perasaan bersalah, berdosa dan lainnya).

Dalam kasus pornografi, apabila realita sesuai dengan keyakinan *(belief)* yang dimiliki seseorang yaitu melarang ataupun menolak pornografi maka keyakinan *(belief)*tidak akan berubah. Namun sebaliknya, manakala realita tidak menabukan pornografi sementara keyakinan *(belief)* melarang pornografi, maka keyakinan *(belief)* bisa berubah. Perubahan keyakinan *(belief)* tergantung seberapa erat hubungan interaksi antara individu dengan realita yang ada. Semakin erat hubungan maka semakin cepat perubahan keyakinan *(belief)* dilakukan, dan sebaliknya. Perubahan yang dilakukan merupakan perwujudan upaya pencapaian keseimbangan kognitif.

Lebih lanjut, dalam konteks penelitian terkait pemilihan dan penolakan informasi tentang pornografi, kegunaan informasi dilihat

dengan tujuan untuk menambah pengetahuan, dan bukan untuk menguatkan atau melemahkan keyakinan*(belief)* terhadap pornografi. Jadi, kegunaan informasi lebih ditujukan sebagai pemenuhan kebutuhan akan sebuah informasi, dan bukan ditujukan untuk mendukung ataupun menghalangi perilaku tertentu *(control belief).*

Sementara itu, pengaruh yang kuat dari variabel kegunaan informasi terhadap *selective exposure*dapat disikapi sebagai imbas dari kehidupan manusia saat ini yang berada dalam era keberlimpahan informasi, sebagai akibat kemajuan dan kecanggihan teknologi dan informatika.Perkembanganbaru dalam teknologi komunikasi menyebabkan perbedaan antar media massa semakin tipis dibandingkan sebelumnya. Banyak koran dan sumber berita memiliki website yang digunakan untuk menyalurkan berita. Rangkaian komputer maupun telepon genggam telah dilengkapi televisi secara terpadu, sehingga perangkat elektronik dimaksud bersifat multifungsi.

Perkembangan media komunikasi elektronik ini juga mengubah pendekatan komunikasi. Media massa tradisional yang pada dasarnya menawarkan model komunikasi “satu-untuk-banyak” (misalnya surat kabar, televisi, radio) menjadi “banyak-untuk-satu” (penggunaan email, website) dan “banyak-untuk-banyak” (penggunaan milis, kelompok dalam telepon genggam ataupun diskusi via elektronik).

Dalam konteks pornografi, adanya perubahan pendekatan komunikasi dari model komunikasi “satu-untuk-banyak” menjadi “banyak-untuk-satu” dan “banyak-untuk-banyak” sangatlah mempercepat penyebaran informasi tentang pornografi. Sebagai contoh: kasus pornografi Ariel dan Luna Maya. Sesungguhnya perbuatan intim kedua sejoli merupakan urusan pribadi keduanya, namun karena ada oknum yang mengunduh dan menyebar luaskan video hubungan intim tersebut melalui jejaring sosial maka hubungan yang semula bersifat pribadi akhirnya menjadi milik masyarakat secara umum, dan  digolongkansebagai kasus pornografi.

Pada kehidupan nyata, kasus seperti Ariel sangatlah banyak terjadi. Kasus pribadi yang berubah menjadi kasus publik ini bercampur dengan informasitentang pornografi yang memang diperuntukkan untuk konsumsi publik. Mengantisipasi keberlimpahan informasi pornografi ini, individu akan memilih informasi yang dianggap memiliki manfaat sesuai dengan minat dan kebutuhan. Adanya seleksi

informasi berdasarkan minat dan kebutuhan sekaligus membuktikan bahwa individu merupakan mahluk aktif dalam proses pengolahan informasi.

Teori kegunaan informasi dapat lebih menjelaskan bagaimana sebuah informasi yang memiliki manfaat akan dipilih. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi seseorang dalam memilih dan menghindari informasi tidak disebabkan oleh apakah informasi itu menimbulkan konsonansi atau disonansi, tetapi lebih dipicu oleh kegunaan informasi bagi seseorang. Kegunaan/manfaat dari informasi hanya dapat dirasakan manakala seseorang memiliki tujuan orientasi dan tujuan penyesuaian diri yang akan dicapai melalui perolehan informasi, baik informasi negatif maupun positif (ancaman ataupun kesempatan), karena masing-masing informasi diyakini memiliki manfaat.

Informasi dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan seseorang akan petunjuk (bagaimana menilai sesuatu), penguatan (konfirmasi ulang atas suatu sikap) maupun *performance* (bagaimana melakukan sesuatu). Karena pemilihan dan penolakan sebuah informasi dilakukan berdasarkan manfaat/kegunaan yang dimiliki, maka dalam proses pemenuhan kebutuhan akan informasi individu tidak hanya melakukan seleksi pada informasi yang menguntungkan atau sesuai dengan keyakinan *(belief),* tetapi juga akan melakukan seleksi informasi yang merugikan atau bertentangan dengan keyakinan *(belief).*

Dalam kasus pornografi,sesungguhnya remaja memerlukan pengetahuan tentang seks mengingat seks juga berkaitan dengan perkembangan psikologis remaja. Melalui informasi tentang seks, remaja dapat belajar untuk mengambil keputusan seksual secara dewasa, terbimbing dan mendapat penjelasan tentang perubahan fungsi organ seksual sebagai tahapan yang harus dilalui dalam kehidupan manusia. Dengan kata lain, pengetahuan tentang seks memiliki manfaat bagi remaja untuk lebih memahami apa sesungguhnya seks, dan membantu remaja untuk melalui setiap perkembangan psikologis yang berkaitan dengan masalah seks itu sendiri. Adanya kegunaan informasi yang dirasakan remaja terhadap informasi tentang seks inilah yang menjadikan remaja kerap memilih

informasi tentang pornografi, walaupun mungkin informasi tersebut bertentangan dengan keyakinan *(belief)* yang dimiliki.

Di sisi lain, pemilihan informasijuga dipengaruhi oleh loyalitas terhadap kelompok sosial.Semakin seseorang memiliki loyalitas terhadap kelompok sosial maka akan semakin efektif perilaku komunikasi yang ditampilkan sesuai dengan norma-norma kelompok yang berlaku.

Dalam kasus pornografi, individu akan memilih informasi tentang pornografi jika mendapat dukungan dari orang-orang terdekat (kelompok primer). Dan sebaliknya,akan menyatakan penolakan terhadap informasi tentang pornografi jika tidak mendapatkan dukungan dari kelompok primer. Dalam hal ini terlihat bahwa dukungan kelompok memengaruhi pilihan dan penolakan informasi tentang pornografi. Adanya pilihan maupun penolakan yang didasari pada dukungan kelompok merupakan upaya individu untuk mencapai keseimbangan dengan lingkungan sosial. Karena penyimpangan dari kelompok biasanya kerap akan menimbulkan sanksi,baik sosial/ moral hingga sanksi hukum.

## Penutup

Pornografi yang gencar dipublikasikan melalui berbagai macam bentuk media komunikasi pada akhirnya akan menimbulkan efek media. Efek media ini akan tergantung pada realita yang ada (misal: kelompok sebaya). Apabila realita sesuai dengan keyakinan *(belief)* yang dimiliki seseorang yaitu melarang ataupun menolak pornografi maka keyakinan *(belief)* tidak akan berubah. Namun sebaliknya, manakala realita tidak menabukan pornografi sementara keyakinan *(belief)* melarang pornografi, maka keyakinan *(belief)* bisa berubah. Perubahan keyakinan *(belief)* tergantung seberapa erat hubungan interaksi antara individu dengan realita yang ada. Semakin erat hubungan maka semakin cepat perubahan keyakinan *(belief)* dilakukan, dan sebaliknya. Perubahan yang dilakukan merupakan perwujudan upaya pencapaian keseimbangan kognitif.

Komunikasi pada konteks pemilihan dan penolakan informasi tentang pornografi terbagi dalam tiga tataran. Pertama, tataran intrapersonal. Pada tataran ini individu akan berpegang pada keyakinan

*(belief)* yang dimiliki untuk melakukan seleksi informasi. Kedua, pada tataran selanjutnya yaitu interpersonal ataupun kelompok, individu akan menyesuaikan keyakinan *(belief)* dengan realita yang ada (dalam hal ini lingkungan/kelompok sosial). Ketiga, pada tataran komunikasi massa, individu akan melakukan seleksi informasi berdasarkan kegunaan informasi untuk pemenuhan kebutuhan informasi.

Menyadari bahwa dukungan kelompok memiliki pengaruh terhadap *selective exposure* informasi tentang pornografi, maka seyogyanya pihak-pihak yang berkepentingan terhadap perkembangan generasi muda bangsa lebih dapat melakukan pendekatan dan pengawasan terhadap kelompok primer di kalangan remaja.

Menyikapi pencarian yang tak berujung dari remaja terkait informasi tentang pornografi, yang salah satunya disebabkan oleh dorongan hasrat seksualitas (pubertas) maupun dorongan teman sebaya, maka pemberian pendidikan seksologi dalam kurikulum pendidikan sekolah perlu dipertimbangkan sebagai jalan keluar untuk memberikan pengetahuan yang lebih memadai tentang seks kepada remaja.

# Daftar Acuan

*Ahn, D. (2010, June). The appeal of tragic drama to lonely individuals: Selective exposure to media content. Paper presented at the Annual Meeting of the International Communication Association,* ***,*** *Suntec Singapore International Convention & Exhibition Centre, Suntec City, Singapore.*

*All too much: Monstrous amount of data. (2010, February 10th). The Economist.*

*Atre, J., & Katz, E. (2005). What's killing television news? Experimentally assessing the effects of multiple channels on media choice. Paper presented at the International Communication Association Conference, New York, NY.*

*Ajzen, I. (1988). Attitudes, personality and behavior. Chicago: Dorsey Press.*

*Behling, C. F. (1971). Effects of commitment and certainty upon exposure to supportive and nonsupportive information. Journal of Personality and Social Psychology, 19(2), 152-159.*

*Bennett, W.L., &Iyengar, S. (2008). A new era of minimal effects? The changing foundations of political communication. Journal of Communication, 58(4), 707.*

*BKKBN. (2004). Anak Indonesia rentan pornografi. Diakses dari http://hqweb01.bkkbn.go.id/article_detail.pihp?aid=531.*

*Berelson, B.R., Lazarsfeld, P.F., & McPhee, W.N. (1954). A Study of opinion formation in a presidential campaign. The University of Chicago Press Books.*

*Brock, T.C., & Balloun, J.L. (1967). Behavioral receptivity to dissonant information. Journal of Personality and Social Psychology, 6, 413-428.*

*Chaffee, S.H., Saphir, M.N., Graf, J.S., & Hahn, K.S. (2001). Attention to counter-attitudinal messages in a state election campaign. Political Communication, 18(3), 247-272.*

*Davies, J.J. ( 2004). The effect of neuroticism, mood, and the intervention potential of media messages on selective exposure to television. (Unpublished doctoral dissertation). Department of Communication and Information Sciences, The Graduate School, University of Alabama.*

*David, J. (2005). Television and theories of selective exposure: Review and directions for future research. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, New Orleans Sheraton, New Orleans, LA.*

*Erlich, D., Guttman, I., Scho¨nbach, P., & Mills, J. (1957). Postdecision exposure to relevant information. Journal of Abnormal and Social Psychology, 54(1), 98–102.*

*Feather, N.T. (1962). Cigarette smoking and lung cancer: A study of cognitive dissonance. Australian Journal of Psychology, 14(1), 55–64.*

*Festinger, L. (1957). A theory of cognitive dissonance. Stanford, CA: Stanford University Press.*

*Festinger, L. (1964). Conflict, decision, and dissonance. Stanford, CA: Stanford University Press.*

*Festinger, L., & Carlsmith, J.M. (1959). Cognitive consequences of forced compliance. Journal of Abnormal and Social Psychology, 58, 203-210.*

*Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). Belief, attitude, intentional behavior. An introduction to theory and research. Reading, MA: Addison Wesley.*

*Freedman, J.L. (1965a). Confidence, utility, and selective exposure: A partial replication. Journal ol Personality and Social Psychology, 2(5),  778.*

*Freedman, J.L. (1965b). Preference for dissonant information. Journal of Personality and Social Psychology, 2(2).*

*Freedman, J. L., & Sears, D.O.(1963). Voters' preferences among types of information. American Psychologist, 18, 375.*

*Freedman, J.L., & Sears, D.O. (1965). Selective exposure. New York: Academic Press.*

*Frey, D. (1986). Recent research on selective exposure to information. In L. Berkowitz (Ed.), Advances in experimental social psychology (Vol. 19, pp. 41–80). New York: Academic Press.*

*Griffin, E.M. (2006). A first look at communication theory (6th ed.). New York: McGraw Hill.*

*Hart, W. ( 2009). Feeling validated versus being correct: A meta-analysis of selective exposure to information. Psychological Bulletin, 35 (4), 555–588.*

*Hendricks, J.A. (1997). National presidential advertising: An unaided and aided recall study of selective exposure toward 1966 candidate television commercials. (Unpublished doctoral dissertation). University of Southern Mississippi.*

*Hutagalung, I. (2012). Analisis faktor penyebab selective exposure. (Disertasi, tidak diterbitkan). Universitas Indonesia, Jakarta.*

*Knobloch-Westerwick, S., Carpentier, F.D., & Zillmann, D. (2003). Effects of salience dimensions of informational utility on selective exposure to online news. Journalism and Mass Communication Quarterly, 80(1), 91-108.*

*Knobloch-Westerwick, S., Carpentier, F.D., Blumhoff, A., & Nickel, N. (2005). Selective exposure effects for positive and negative news: Testing the robustness of the informational utility model. Journalism and Mass Communication Quarterly, 82(1), 181-195.*

*Lazarsfeld, P.L., Berelson. B., & Gaudet, H. (1944). The people's choice: How the voter makes up his mind in a presidential campaign. Columbia University Press.*

*Lende, Y.B. (2015). Internet dan eksplorasi diri manusia. Kompasiana. com*

*Littlejohn, S.W. (1999). Theories of human communication (5th ed.). Belmont, California: Wardsworth/Thomas Learning.*

*Littlejohn, S.W., & Foss, K. ( 2005) . Theories of human communication. (8th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.*

*Littlejohn, S.W. (2009). Theories of human communication (9th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.*

*Lowe, R.H., & Steiner, I.D. (1968). Some effects of the reversibility and consequences of decisions on postdecision information preferences. Journal of Personality and Social Psychology, 88, 172-179.*

*Lowin, A. (1967). Approach and avoidance: Alternate modes of selective exposure to information. Journal of Personality and Social Psychology, 6(1), 1-9.*

*McKimmie, B.M., Terry, D.J., & Hogg, M.A. ( 2003). I'm a hypocrite, but so is everyone else: Group support and the reduction of cognitive dissonance. Group Dynamics: Theory, Research, and Practice, 7.*

*Murti, I.R. (2008). Hubungan antara frekuensi paparan pornografi melalui media massa dengan tingkat perilaku seksual pada siswa SMU Muhammadyah 3 tahun 2008. Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia.*

*Perlof, R.M. (2010). The dynamics of persuasion: Communication and attitudes in the 21st century ( 4th ed.). New York: Lawrence Erlbaum Associates.*

*Risman, E. (2015). Pornografi di rumah kita. Seminar Bahaya Pornografi.*

*Rosen, S. (1961). Postdecision affinity for incompatible information. Journal of Abnormal and Social Psychology, 63(1), 188–190.*

*Sarwono, S.W. (1999). Psikologi sosial: Individu dan teori-teori psikologi sosial. Jakarta: Balai Pustaka.*

*Sarwono, S.W. 2001. Psikologi sosial: Psikologi kelompok dan psikologi terapan. Jakarta: Balai Pustaka.*

*Schulman, G.I. (1971). Who will listen to the otherside: Primary and secondary group support and selective exposure. Social Problems, 18, 404-415.*

*Severin, W.J. & Tankard, J.W. (2008). Teori komunikasi. Jakarta: Prenada Media Group.*

*Stroud, N.J. (2008). Media use and political predispositions: Revisiting the concept of selective exposure. Political Behavior, 30, 341–366.*

*Supriati, E., & Fikawati, S. (2009). Efek paparan pornografi pada remaja SMP Negeri Kota Pontianak tahun 2008. Makara, Sosial Humaniora, 13(1), 48-56.*

*Tankard, J.W Jr., & Werner, J.S. (2008). Teori komunikasi. Jakarta: Prenada Media Group.*

*Tafjel, H. (1969). Cognitive apect of prejudice. Journal of Social Issues, 25.*

*Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. The social psychology of intergroup relations, 33, 47.*

*Zillmann, D. (1988). Mood management through communication choices. The American Behavioral Scientist, 31, 327-340.*

*Zillmann, D., & Bryant, J. (1985). Selective exposure to communication. Hillsdale, New Jersey: Erlbaum Associates.*

*http://www.antaranews.com/berita/317451/pengguna-facebook-di-indonesia-tertinggi-ketiga-dunia, diakses tanggal 5 Juni 2012.*

**Inge Hutagalung. "The Dynamics of Selection and Rejection of Pornographic Information in Adolescents in DKI Jakarta."**

*Selective exposure of pornography information among adolescents can be divided in three levels. First, adolescents as part of the family will hold on to the belief in doing the selection information. Second, teenagers as part of the group will adjust their belief with the existing reality. Belief will not change if the reality does not change, and vice versa. The change depends on how closely the individual relates with the group. The closer the relationship, the faster the belief will change, and vice versa. The change is done as a realization of the effort to accomplish cognitive balance. Third, at the level of mass communication, the individual will perform a selection of information based on the utility of the information to meet the needs of information.*

# 24
# Sisi Kemanusiaan Media Sosial

Imadduddin Parhani & Yulia Hairina

Saat ini sudah biasa orang menenteng laptop atau memakai *gadget* atau telepon pintar, mulai dari yang biasa-biasa saja sampai dengan yang luar biasa harga atau spesifikasinya. Alat komunikasi yang dapat digunakan di segala kondisi dan waktu tersebut sudah bukan lagi barang mewah, setiap orang sudah memiliki akses untuk memilikinya. Salah satu daya tariknya adalah spesifikasi atau kemampuannya untuk terhubung dengan Internet. Salah satu layanan Internet yang paling banyak dicari adalah aplikasi media sosial.

Media sosial adalah sebuah media yang secara khusus dirancang untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif. Media sosial yang berfondasikan kecanggihan teknologi informasi komunikasi ini telah mengubah pola penyebaran informasi dari berbasis pada *broadcast media dialogue* atau dari satu pendengar ke banyak pendengar yang selama ini berlangsung, menjadi *sosial media dialogue* atau dari banyak pendengar ke banyak pendengar. Artinya, media sosial telah menjadi pelopor terbentuknya demokratisasi informasi dan pengetahuan. Jika pada era *broadcast media dialogue* orang hanya menjadi pengguna konten, dengan adanya media sosial orang tidak hanya menjadi sekadar pengguna melainkan juga berhak menjadi produsen konten untuk disebarluaskan ke orang lain.

Media sosial yang banyak digunakan orang kini meliputi antara lain *Facebook, Youtube, Twitter, Foursquere, Soundcloud, Path, Linkedin, Pinterest, Tumblr, Flicker, Line, Instagram, Whatsapp, Black Berry Massager,* dan *Google+*. Media sosial tampaknya sudah menjadi kebutuhan pokok dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kebanyakan orang. Hidup akan terasa aneh dan hambar apabila dalam sehari saja orang tidak menggunakan aneka media tersebut. Ungkapan yang barangkali tepat untuk melukiskan situasi itu adalah "Ada *gadget* maka saya ada". Artinya, eksistensi seseorang ditentukan oleh kehadirannya di dunia maya.

Media sosial juga merupakan bagian yang tak terpisahkan dari globalisasi yang sedang melanda dunia saat ini, tak terkecuali Indonesia. Data yang diungkapkan oleh *We Are Sosial* (Noviandari, 2015) menunjukkan jumlah pengguna Internet dan media sosial di dunia dan di Indonesia. Pada tahun 2015 jumlah pengguna Internet aktif di dunia sebanyak 3,25 miliar orang, naik dari tahun 2014 yang hanya berjumlah 3,17 miliar. Sebagai informasi, jumlah penduduk dunia pada tahun 2015 adalah 7,382 miliar orang. Dari 3,25 miliar pengguna Internet di dunia tersebut sebanyak 2,317 miliar diantaranya adalah pengguna media sosial aktif. Dari jumlah itu, 2,062 miliar di antaranya menggunakan ponsel pintar untuk terhubung ke media sosial (Noviandari, 2015). Di Indonesia sendiri, pengguna Internet aktif sudah mencapai angka 88,1 juta dan 79 juta diantaranya merupakan pengguna media sosial aktif (Noviandari, 2015). Kenyataan ini tidak mengagetkan karena data lain menunjukkan bahwa Indonesia masuk dalam deretan negara dengan penduduk yang paling rajin terhubung di dunia media sosial.

Secara umum, media sosial memiliki sejumlah fungsi dan peran. Beberapa di antaranya yang banyak dimanfaatkan orang adalah perannya sebagai penyampai pesan serta pelancar terjadinya interaksi antar orang dan terbentuknya pengetahuan tentang sebuah permasalahan atau isu yang tengah berkembang di masyarakat. Sebagai bagian yang tak terpisahkan dari media massa media sosial juga dapat dijadikan cara yang efektif dan efisien untuk menciptakan sebuah gerakan atau identitas bersama yang diharapkan dapat mendorong terjadinya perubahan di tengah masyarakat yang

setidaknya meliputi tiga aspek, yaitu perubahan pola pikir, sikap, dan pola budaya masyarakat (Rini, 2011).

Media sosial membuat orang bisa menyampaikan apa saja, seperti gagasan, ide, pikiran, pendapat, dan pengalaman dengan leluasa dan tanpa halangan atau tekanan dari orang lain. Bahkan saat ini tampaknya telah terjadi pergeseran peran media sosial, khususnya media sosial juga telah digunakan oleh sebagian orang untuk membentuk dan mengelola isu atau opini di tengah masyarakat untuk selanjutnya dilakukan mobilisasi massa atas isu atau opini yang sudah terbentuk tersebut. Salah satu contoh mobilisasi sosial lewat media sosial adalah kasus sengketa yang terjadi antara Prita Mulyasari dan Rumah Sakit Omni International. Kejadian yang menimpa Prita Mulyasari dapat tersebar dengan luas, mendalam, dan cepat berkat keterlibatan Internet dan media sosial. Dalam kasus itu media sosial menjadi media yang sangat murah dan cepat untuk menggalang massa di dunia maya dalam bentuk penggalangan dukungan dana yang berakhir dengan bukti nyata pemberian pertolongan dengan menyumbangkan sebagian dana. Contoh kejadian lain yang menunjukkan kekuatan media sosial adalah ketika terjadi kasus anak hilang di Monas Jakarta pada tanggal 30 Oktober 2013. Menyadari bahwa Alma anaknya hilang saat bermain di Monas ayahnya meminta bantuan untuk mencari anaknya melalui media sosial *Facebook*. Berita tersebut dengan cepat menyebar termasuk melalui media sosial *Twitter dan BBM*. Dalam waktu singkat akhirnya Alma dapat ditemukan dan dapat bertemu kembali dengan orangtuanya berkat bantuan media sosial. Selain itu, media sosial juga digunakan untuk melakukan aksi sosial, seperti akun @Blood4lifed yang menfasilitasi komunikasi antara pendonor darah dan mereka yang memerlukan darah. Barangkali sudah terlalu banyak orang yang mendapatkan manfaat menemukan donor darah yang tepat dan memperoleh kesembuhan melalui akun Twitter ini. Karena sifatnya yang sangat interaktif dan penyebarannya yang sangat cepat maka pesan yang disampaikan melalui media sosial itu dapat diketahui oleh banyak khalayak. Hanya dengan *retweet*, *share status*, *forward* BBM dan *Whatsapp* berita atau informasi penting dapat menyebar dengan cepat.

Dalam kasus-kasus di atas, sebelumnya masyarakat tidak mengenal sama sekali siapa itu Prita Mulyasari dan Alma serta siapa yang akan menjadi pendonor maupun yang diberi donor darah. Toh masyarakat dengan rela dan ikhlas menyumbangkan uangnya, menyumbangkan darahnya, dan memberikan bantuan menemukan Alma dalam rangka mengurangi penderitaan korban. Pertanyaannya, mengapa orang mau menolong orang lain yang mungkin tidak dikenalnya? Mengapa media sosial dapat membangkitkan mobilisasi sosial masyarakat untuk berbuat sesuatu padahal mereka tidak memiliki ikatan dan persinggungan langsung dengan korban?

## Mengapa Orang Menolong?

Secara teoretis, Schroeder, Penner, Dovidio dan Piliavin (1995) menyatakan bahwa *helping* atau menolong adalah suatu tindakan yang bertujuan menghasilkan keuntungan terhadap pihak lain. Menolong juga diartikan sebagai suatu tindakan yang menguntungkan orang lain tanpa harus menguntungkan si penolong secara langsung, bahkan kadangkala menimbulkan risiko bagi si penolong (Baron & Byrne 1997). Perilaku menolong merupakan bagian dari perilaku prososial, yaitu segala tindakan yang bertujuan memberikan keuntungan pada satu atau banyak orang (Batson, 1995). Sebagaimana perilaku sosial lainnya, perilaku menolong terbentuk karena banyak faktor, meliputi faktor personal seperti suasana hati, sifat, dan jenis kelamin, faktor interpersonal, dan faktor situasional. Masing-masing faktor tersebut memberikan kontribusi secara berbeda-beda tergantung kasusnya. Suatu kasus perilaku menolong mungkin lebih banyak dipengaruhi oleh faktor personal, sedangkan kasus lainnya mungkin lebih dipengaruhi oleh faktor interpersonal atau situasional. Terdapat beberapa perspektif teori yang dapat dipakai untuk menjelaskan perilaku menolong, yaitu perspektif teori evolusi, perspektif teori sosial-kultural, perspektif teori belajar, perspektif teori empati, dan perspektif sosial-kognitif.

***Perspektif Teori Evolusi.*** Menurut teori evolusi, inti dari kehidupan adalah kelangsungan hidup gen. Gen dalam diri manusia mendorong manusia memaksimalkan kesempatan berlangsungnya suatu gen agar tetap lestari. Terdapat dua penjelasan dari teori

evolusi terkait perilaku menolong. *Pertama, kin protection* atau perlindungan kerabat. Menurut pandangan ini, kedekatan gen secara biologis membuat manusia terprogram secara alami untuk menolong orang yang masih tergolong kerabatnya. Maka, orang akan menolong orang lain yang tergolong kerabat termasuk kerabat jauhnya. *Kedua, biological reciprocity* atau timbal-balik biologis. Menurut pandangan ini, orang menolong orang lain karena mengantisipasi bahwa kelak orang yang ditolong itu akan menolong balik sebagai balasan. Bila ia tidak menolong maka kelak ia pun tidak akan mendapat pertolongan.

***Perspektif Teori Sosial-Kultural***. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku menolong lebih banyak dipengaruhi oleh faktor kultutal atau budaya. Dalam setiap budaya terdapat norma-norma yang menjunjung dan mendorong masyarakatnya untuk menunjukkan perilaku menolong. Norma tersebut disosialisasikan dari generasi ke generasi sehingga terinternalisasi dan masyarakat kemudian mempunyai kecenderungan untuk melakukan perilaku menolong. Ada setidaknya tiga norma sosial dasar terkait perilaku menolong yang lazim terdapat dalam masyarakat. *Pertama, norm of sosial responsibility* atau norma tanggung jawab sosial yang menyatakan bahwa orang harus memberikan pertolongan kepada orang yang membutuhkan tanpa mengharapkan balasan di masa datang (Sarwono, 2009). *Kedua, norm of reciprocity* atau norma timbal balik yang menyatakan bahwa orang harus menolong orang lain yang pernah menolongnya. *Ketiga, norm of sosial justice* atau norma keadilan sosial yang terkait dengan aturan tentang keadilan dan distribusi sumber daya secara merata.

***Perspektif Teori Belajar.*** Perspektif ini menekankan pentingnya proses belajar untuk menolong orang (Taylor, Peplau & Sears, 2009). Orang belajar menolong melalui penguatan sebagai efek imbalan karena membantu dan efek hukuman karena tidak membantu. Orang juga belajar melalui *modeling* atau meniru orang lain yang memberi pertolongan. Terdapat dua turunan dari teori belajar ini yang dapat menjelaskan perilaku menolong. *Pertama,* teori belajar sosial. Menurut teori belajar sosial, tingkah laku manusia dipandang sebagai hasil proses belajar terhadap lingkungan. Berkaitan dengan tingkah laku menolong, seseorang menolong karena ada proses belajar melalui observasi terhadap model prososial. *Kedua,* teori pertukaran sosial. Menurut teori pertukaran sosial, interaksi sosial bergantung pada

untung rugi yang terjadi. Tingkah laku menolong dipandang sebagai hasil pertukaran antara *give and take,* memberi dan menerima.

***Perspektif Teori Empati.*** Empati merupakan respon kompleks yang meliputi komponen afektif dan kognitif. Dengan komponen afektif orang dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, sedangkan dengan komponen kognitif orang mampu memahami apa yang dirasakan orang lain beserta alasannya (Batson, 1995 dalam Sarwono, 2009).

***Perspektif Sosial-Kognitif.*** Perspektif ini memandang perilaku menolong sebagai hasil pertimbangan kognitif. Salah satu teori yang menggunakan perspektif ini adalah model pengambilan keputusan untuk menolong yang dikemukakan oleh Latane dan Darley (1970, dalam Baron & Byrne, 1997). Dari perspektif pengambilan keputusan, tindakan menolong muncul saat individu memutuskan untuk memberi bantuan dan kemudian mengambil tindakan. Langkah-langkah pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut. Pertama-tama orang melihat ada sesuatu yang terjadi dan memutuskan apakah diperlukan bantuan atau tidak. Jika bantuan diperlukan, orang itu akan mempertimbangkan seberapa besar tanggung jawabnya untuk bertindak. Selanjutnya, orang itu akan mengevaluasi imbalan dan biaya dari tindakan menolong atau tidak menolong. Akhirnya, orang itu harus memutuskan jenisd bantuan apa yang dibutuhkan dan bagaimana cara memberikannya.

## Bentuk-Bentuk Perilaku Menolong

Pearce dan Amato (dalam Schroeder, *et al.*, 1995) mencoba menggolongkan perilaku menolong dengan membuat taksonomi yang membagi situasi menolong ke dalam tiga dimensi. *Pertama,* berdasarkan *setting* sosialnya, perilaku menolong bisa dibedakan menjadi bersifat terencana dan formal atau spontan dan tidak formal. Mengadopsi anak yatim, misalnya, merupakan perilaku menolong yang bersifat terencana dan formal, sedangkan meminjamkan pensil kepada teman yang membutuhkan termasuk perilaku yang tidak formal dan tidak direncanakan. *Kedua,* berdasarkan keadaan yang menerima pertolongan, perilaku menolong bisa dibedakan menjadi perilaku menolong yang bersifat serius atau yang tidak serius.

Misalnya, mendonorkan ginjal merupakan perilaku menolong yang bersifat serius, sedangkan menunjukkan arah jalan merupakan perilaku menolong yang tidak serius. *Ketiga,* berdasarkan jenis pertolongannya, perilaku menolong bisa dibedakan menjadi yang bersifat langsung diberikan kepada pihak yang ditolong atau bersifat tidak langsung melalui orang ketiga. Misalnya, menjadi relawan dalam membantu korban bencana termasuk perilaku menolong yang bersifat langsung, sedangkan memberikan sumbangan kepada korban bencana melalui lembaga tertentu termasuk perilaku menolong yang bersifat tidak langsung.

Berdasarkan isinya Mc.Guire (1994 dalam Rahman, 2013) menggolongkan perilaku menolong menjadi empat jenis: (1) *casual helping,* yaitu memberikan pertolongan yang bersifat biasa atau umum; (2) *substantial personal helping*, yaitu memberikan pertolongan yang membutuhkan usaha yang dapat menguntungkan orang lain; (3) *emotional helping*, yaitu memberikan pertolongan berupa dukungan emosional atau sosial; dan (4) *emergency helping*, yaitu pertolongan yang bersifat darurat.

## Empati dan Perilaku Menolong

Batson (1995) menjelaskan adanya hubungan antara empati dan perilaku menolong serta menyatakan bahwa empati adalah sumber motivasi altruis, yaitu dorongan untuk memberikan perhatian terhadap kesejahteraan orang lain tanpa memperhatikan diri sendiri. Ada tiga teori yang menjelaskan hubungan antara empati dan perilaku menolong. *Pertama,* **hipotesis empati-altruisme**. Hipotesis ini menyatakan bahwa perhatian empatik yang dirasakan seseorang terhadap penderitaan orang lain akan menghasilkan motivasi untuk mengurangi penderitaan orang tersebut. Motivasi menolong ini bisa sangat kuat sehingga orang bisa terlibat dalam aktivitas menolong yang tidak menyenangkan, berbahaya, bahkan mengancam jiwanya (Batson, 1995). Dengan demikian, motivasi seseorang untuk menolong adalah karena ada orang lain yang membutuhkan bantuan dan rasanya menyenangkan bila dapat berbuat baik. Ini merupakan penjelasan yang paling tidak egois tentang perilaku menolong. *Kedua,* **model mengurangi perasaan negatif.** Model yang dikemukakan oleh

Cialdini dan rekan-rekan ini (Baron, Byrne & Branscombe, 2006) menyatakan bahwa orang menolong untuk mengurangi perasaan negatif akibat melihat penderitaan orang lain, kendati perasaan negatif ini tidak selalu harus merupakan akibat dari melihat penderitaan orang lain. Orang bisa saja sedang berada dalam suasana hati negatif sebelum melihat orang lain mengalami kesusahan. Selanjutnya dengan menolong orang yang sedang berkesusahan tersebut ia berharapd dapat mengurangi perasaan negatifnya. *Ketiga,* **hipotesis kesenangan empati.** Hipotesis ini menyatakan bahwa orang akan menolong orang lain karena membayangkan akan dapat ikut merasakan kebahagiaan orang yang akan ditolong dan yang menjadi bahagia berkat pertolongan yang akan diberikannya itu (Baron, Byrne & Branscombe, 2006).

## Media Sosial dan Perilaku Menolong: Tinjauan Psikologi

Manusia dalam media sosial akan saling berbagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi dalam membangun suatu komunitas. Dampak media terhadap kehidupan dan perilaku manusia bisa negatif maupun positif. Ada yang berpendapat bahwa media sosial lebih banyak membawa dampak buruk ketimbang dampak baiknya, sehingga ada yang kontra terhadap perkembangan media. Namun, di sisi lain ada pula yang lebih memilih mengambil sisi positif dari perkembangan media, sehingga mereka bersifat pro dengan media.

Potensi media sosial untuk mendorong terjadinya perubahan-perubahan sosial di masyarakat tergolong besar. Setidaknya, itulah yang dikemukakan oleh Aaker dan Smith (2010) dalam buku *The Dragon Fly Effect.* Mereka menyatakan bahwa dengan penanganan yang tepat, media sosial dapat mendorong terjadinya perubahan sosial yang diharapkan termasuk perubahan perilaku manusia sebagai makhluk sosial. Salah satu dampak positif penggunaan media sosial di dunia maya adalah munculnya perilaku menolong terhadap sesama manusia melalui penyebaran informasi seperti yang dilakukan para *user Facebook* dan *Twitter* untuk menggalang dana berupa koin untuk Prita, penggalangan dana untuk korban bencana, penggalangan koin cinta untuk bayi Bilqis, kasus Alma si anak

hilang di Monas yang akhirnya berhasil ditemukan karena bantuan media sosial, dan kasus-kasus lainnya. Fenomena ini tentu sangat menggembirakan dan menyejukkan di tengah-tengah banyaknya kasus kejahatan akibat media sosial.

Mengapa perilaku menolong bisa terjadi di media sosial? Perilaku menolong merupakan bagian dari perilaku prososial (Batson, 1995) berupa segala tindakan yang ditujukan untuk memberikan keuntungan pada satu atau banyak orang lain (Penner, Dovidio, Piliavin & Schroeder, dalam Aronson, Wilson & Akert, 2007). Strausburger, Wilson, dan Jordan (2014) menyatakan bahwa dalam konteks media perilaku menolong secara sosial tetap mengarah pada altruisme, keramahan, penerimaan keragaman, dan kerjasama. Dengan kata lain, perilaku penggunaan Internet adalah sebuah perilaku prososial. Sejumlah bentuk perilaku menolong yang tampak pada saat seseorang menggunakan Internet atau media sosial adalah (Ma, 2011): (a) menggalang kegiatan-kegiatan di dunia maya yang bersifat sukarela dan alturistik, berujuan membantu orang lain yang membutuhkan; (b) perilaku kerjasama dan berbagi, yaitu menggunakan fasilitas media sosial sebagai sarana untuk mengajar dan belajar demi meningkatkan pengetahuan dan kapasitas seseorang; (c) mempertahankan hubungan yang afektif; dan (d) perilaku normatif dalam menggunakan media sosial agar dikenal dan dipercaya oleh orang lain sebagai orang yang baik.

Dalam teori komunikasi efek media dipandang memberikan pengaruh terhadap perilaku dan cara berpikir manusia dalam kehidupan sosialnya dari berbagai perspektif. Efek media adalah perubahan kognisi, sikap, emosi, dan perilaku (Straubhaar, LaRose, & Davenport, 2012). Media sosial tentunya juga memberikan pengaruh besar terhadap perilaku, apalagi di zaman sekarang dimana banyak waktu yang kita habiskan untuk bersentuhan dengan media sosial. Hasil penelitian Ma, Li, dan Pow (2011) menemukan bahwa orang yang berperilaku prososial dalam arti suka menolong dalam kehidupan yang nyata cenderung lebih prososial dalam penggunaan media sosial. Sebaliknya, apabila dalam kehidupan nyata orang berperilaku antisosial maka dalam kehidupan maya atau media sosial pun cenderung berperilaku antisosial.

Dari beberapa perspektif teori tentang alasan orang menolong sebagaimana dipaparkan di atas, teori empati kiranya memberikan kontribusi yang cukup besar bagi terjadinya perilaku menolong di media sosial. Fenomena pemberian dukungan kepada pihak yang dipandang sedang mengalami musibah atau menjadi korban melaui media sosial sesungguhnya merupakan perwujudan rasa empati masyarakat. Empati dapat menggerakkan hati dan selanjutnya mendorong munculnya perilaku menolong, sebab empati merupakan kemampuan merasakan keadaan emosi, merasa simpati, dan mencoba ikut menyelesaikan masalah dengan mengambil perspektif orang lain (Baron & Byrne, 2005). Sebagai makhluk yang diciptakan untuk saling mengenal satu dengan yang lainnya, manusia tidak bisa hidup sendiri. Manusia adalah makhluk yang saling membutuhkan. Ketika orang lain sedang mengalami kesulitan atau kesusahan, sebagai makhluk yang diciptakan dengan nurani secara sadar hati kita tersentuh untuk bisa membantu–mereka yang membutuhkan bantuan kita. Hati masyarakat yang terketuk seperti pada kasus Prita Mulyasari atau Alma adalah tanda bahwa masyarakat masih memiliki empati. Melalui empati secara khayalan seolah-olah masyarakat mencoba merasakan ide, pikiran, perasaan dan penderitaan yang dirasakan si korban. Dengan kata lain, melalui empati seolah-olah masyarakat sendiri mengalami menjadi korban yang sedang menderita, sakit, terkena musibah dan tidak beruntung dalam hidup. Empati yang sudah tumbuh dan berkembang di masyarakat tersebut selanjutnya mengalirkan dukungan dari berbagai kelompok dan kelas sosial yang bersifat meluas, mendalam dan tidak sebatas pernyataan belaka melainkan diwujudkan dalam bentuk perilaku prososial nyata berupa pengumpulan dana, ikut mencari atau bentuk bantuan lain sesuai kemampuan dan kapasitas masing-masing.

Salah satu cara efektif dan efisien untuk menggerakkan orang dari berbagai kelompok dan kelas sosial agar memberikan bantuan kepada pihak yang memerlukan adalah dengan penggunaan media sosial, sebab hampir setiap orang memiliki perangkat itu di tangan. Media sosial dengan jaringan paling lambat sekalipun tidak memerlukan biaya besar untuk memilikinya, dapat dilakukan sendiri tanpa bantuan orang lain untuk mengoperasikannya, dan yang terpenting dapat dilakukan dimana saja. Media sosial memberi

peluang kepada siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan cara memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, dan memberi informasi dengan cepat dan dalam jumlah tak terbatas. Inilah yang akan membuat seorang pengguna Internet menjadi orang yang prososial.

## Penutup

Media sosial merupakan perkembangan mutakhir teknologi informasi dan komunikasi yang memudahkan semua orang dalam berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi, dan membentuk sebuah jaringan secara *online* sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri. Kehidupan manusia di era sekarang tidak bisa dilepaskan dari media sosial. Pengaruh media sosial juga sangat besar terhadap perilaku individu maupun perubahan sosial dalam masyakarat. Di balik semua dampak negatif yang ditimbulkan oleh media sosial, tidak sedikit hal positif atau manfaat yang bisa kita peroleh. Salah satu di antaranya, media sosial mampu menumbuhkan perilaku prososial atau perilaku menolong. Tolong-menolong merupakan kecenderungan alamiah kita sebagai manusia. Kita mempunyai dasar untuk meminta dan memberikan pertolongan pada orang lain. Perilaku menolong didorong oleh *empati yang merupakan* sifat *inheren* dan alami dalam diri manusia. Kondisi afektif dalam proses berempati merupakan elemen terpenting dalam perilaku menolong, di pihak lain perilaku menolong akan meningkatkan perasaan positif dan mengurangi perasaan negatif dalam diri penolong.

## Daftar Acuan


*Aaker, J., & Smith, A. (2010). The dragonfly effect quick, effective, and powerful ways to use sosial media to drive sosial change. San Fransisco: Jossey-Bass A Wiley Imprint.*

*Aronson, E., Wilson. T.D., & Akert, R.M. (2007). Sosial psychology (6th ed.). Singapore: Pearson Prentice Hall.*

*Baron, R.A., & Byrne, D. (1997). Sosial psychology. USA: Allyn and Bacon.*

*Batson, C.D. (1995). Prososial motivation: Why do we help other? Dalam A. Tesser (Ed.). Advanced sosial psychology. New York: Mc Graw-Hill.*

*Ma, H.K., Li, C.S., & Pow, J.W.C. (2011). The relation of internet use to prososial and antisosial behavior in Chinese adolescents. CyberPsychology, Behavior and Sosial Networking, 14 (3), 23-130.*

*Ma, H.K. (2011). Health effects of media on children and adolescents. Pediatrics, 125;756.*

*Noviandari, L. (2015). Statistik penggunaan internet dan media sosial terbaru di Indonesia. Diunduh dari https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-di-indonesia.*

*Rini. (2011). Peran media massa dalam mendorong perubahan sosial di masyarakat. Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis, Eedisi ke VI, November, 46-58.*

*Sarwono, S.W. (2009). Psikologi sosial: Individu & teori-teori psikologi sosial. Jakarta. Balai Pustaka.*

*Schroeder, Penner, Dovidio & Piliavin. (1995). The Psychology of helping and altruism: Problem and puzzles. USA: Mcgraw Hill.*

*Straubhaar, J., LaRose, R., & Davenport, L. (2012). Media now: Understanding media, culture, and technology (7th ed.). Boston: Wadsworth.*

*Strausburger, Wilson, dan Jordan (2014). Children, adolescents, and media. United States. Sage.*

*Taylor, Peplau, & Sear. (2009). Psikologi sosial (Edisi ke-12, Terjemahan). Jakarta: Kencana Predana Media Group.*

## Catatan akhir

We are Social merupakan sebuah agen percakapan global (*global conversation agency*), yang berkantor di London, New York, Paris, Milan, Munich, Singapura, Sydney & São Paulo. Agen ini membantu berbagai merek untuk mendengarkan, memahami dan terlibat dalam percakapan di media sosial. Di antara merek yang telah dibantu oleh agen ini antara lain Adidas, Heinz, Unilever, Heineken, eBay, Jaguar, Intel, Moët & Chandon & Expedia. We are Sosial, "Digital, Sosial & Mobile Worldwide in 2015", h. 6. http://wearesosial.net/ (5 April 2016).

**Imadduddin Parhani & Yulia Hairina. “The Human Side of the Social Media.”**

*The sosial media is an integral part of globalization shich occurs in any part of the world including Indonesia today. In its current development, the sosial media can be used as an effective and efficient way to create a sosial movement of helping people in needs in our society. Helping behavior is part of prososial behavior which includes any behavior intended to benefit other people. One of the theories that analyze the cause or reason for the occurrence of helping behavior including that in the sosial media is the theory of empathy. Empathy which is the ability to perceive the emotional state of others, feel sympathetic, try to help resolve the problem, and take the perspective of others can move a person to help others through real actions.*

# 25
# Di Mana Superego dalam Dunia Maya?

Ira Puspitawati,
M.M. Nilam Widyarini, & Dona Eka Putri

Revolusi internet telah dimulai sejak 50 tahun yang lalu dengan adanya konsep "*Galactic Network*" oleh J.C.R. Licklider dari *Massachusetts Institute of Technology* pada Agustus 1962. Dalam konsepnya, Licklider (1960) mengemukakan bahwa komputer dapat saling berhubungan dan dapat diakses langsung oleh berbagai belahan dunia menggunakan teknologi telekomunikasi. Konsep itu terwujudkan di bulan Oktober 1962 dengan *DARPA* (*Defence Advanced Research Project Agency*) yang awalnya merupakan proyek Departemen Pertahanan Amerika Serikat yang diketuai Licklider. Proyek ini kemudian dikembangkan tahun 1966 menjadi *ARPA* (*The Advanced Research Project Agency*) oleh Lawrence G. Roberts melalui teori Leonard Kleinrock mengenai *packet-switching* yang memungkinkan informasi ditransmisikan dalam suatu media dan kemudian bisa disebarkan secara simultan melalui teknologi telekomunikasi. Inilah awal dari revolusi internet dan perkembangannya masih terus dirasakan sampai saat ini (Leiner, Cerf, Clark, Kahn, Kleinrock, Lynch, Postel, Roberts, & Wolff, n.d.)

Internet yang semula hanya merupakan teknologi gabungan antara komputer dan telekomunikasi yang bertujuan untuk mempermudah komunikasi dengan adanya jarak geografis telah berkembang menjadi "dunia" baru. "Dunia" baru yang biasa disebut dunia maya (*cyberspace)* telah menjadi alternatif bagi dunia nyata yang dialami sehari-hari oleh individu. Jarak geografis sudah tidak lagi menjadi halangan dan keterbatasan informasi tidak lagi menjadi masalah. Kejadian yang ada di bagian negara lain dapat langsung diketahui secara *real time*, bahkan menerbangkan "diri" (meskipun

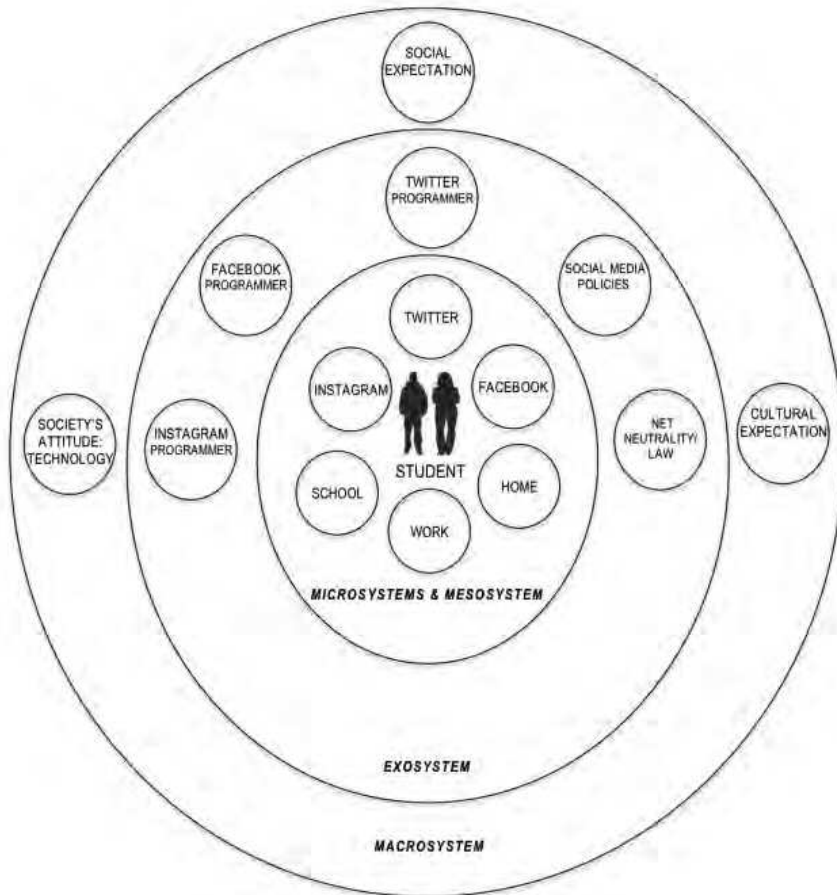
terbatas hanya pada indera visual dan auditori) ke tempat kejadian tersebut sudah dapat dilakukan dengan adanya *street-view* melalui satelit di situs *Google map.* Teknologi internet yang mampu mengubah dunia pun dapat diintepretasikan dari ramalan Joyoboyo (Hamid, n.d.) yang menyatakan bahwa dunia semakin lama akan semakin mengecil (*bumi saya suwe saya mengkeret*) dan ramalan tersebut banyak dikaitkan dengan kekacauan sosial. Ramalan Joyoboyo di atas dapat dikaitkan dengan keberadaan dunia maya, karena melalui seperangkat komputer yang ukurannya sangat kecil dibandingkan dunia nyata, individu dapat berada dalam "dunia" yang diciptakan oleh teknologi internet yang potensial menimbulkan kekacauan sosial.

Dunia maya menghadirkan dunia alternatif yang bisa menyerupai dunia nyata. dan secara sadar maupun tidak sadar, saat ini semua individu sudah berada dalam kedua dunia ini di kehidupan sehari-hari. Hampir semua individu menggunakan *gadget* yang digunakan tidak hanya sebagai alat komunikasi namun juga sebagai alat informasi, alat berbisnis atau berdagang, alat edukasi, alat permainan, bahkan alat kejahatan, alat pelecehan dan sebagainya. Oleh karena itu kehadiran dunia maya dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dikaitkan hanya dengan masalah teknologi, karena sudah masuk dalam kehidupan manusia secara mendalam dan dapat menjadi masalah psikologis bagi individu yang berinteraksi dengan dunia maya.

## Dunia Maya dan Perilaku Manusia

Bila mengacu pada teori Bronfenbrenner (1979) tentang sistem ekologi yang mempengaruhi perkembangan individu, maka dunia maya tidak dapat dilepaskan dari perkembangan individu karena generasi milenium sudah terpapar oleh teknologi sejak awal kehidupannya. Bronfenbrenner menyatakan bahwa dalam kehidupan manusia terdapat lima sistem yang berpengaruh, yakni (a) *microsystem* yakni lingkungan terdekat individu yang mempengaruhi individu secara langsung seperti keluarga, sekolah, dan sebagainya, (b) *mesosystem* yakni lingkungan yang merupakan hasil interaksi antara berbagai aspek dalam mikrosistem yang mempengaruhi perkembangan individu, seperti hubungan antara rumah dan sekolah, (c) *exosystem* yakni lingkungan dimana individu tidak berperan aktif didalamnya

namun dapat mempengaruhi individu, misalnya lingkungan kerja orangtua yang menyebabkan orangtua memiliki mobilitas tinggi sehingga hubungan dengan anak tidak dapat dilakukan secara intens, (d) *macrosystem* yakni budaya, ideologi dan hal-hal lain yang memiliki pengaruh dalam kehidupan individu dalam lingkup yang luas, (e) *chronosystem* yakni masa atau *event* yang berpengaruh dalam perkembangan individu dalam lingkup yang luas namun sangat spesifik, seperti misalnya individu yang dilahirkan pada zaman kemerdekaan akan berbeda dengan individu yang dilahirkan pada zaman reformasi.

Teori dari Bronfenbrenner pada *digital age chronosystem* telah dikembangkan oleh Paul William Eaton (2015) yang menggambarkan per

***Gambar 1*. Dunia digital pada remaja.**

*Sumber:* Eaton (2015). Dicetak ulang dengan ijin.

Dalam disertasinya Eaton (2015) menjabarkan sistem ekologi Bronfenbrenner sebagai berikut:

1. ***Microsystem.*** Dalam era digital, *microsystem* akan dipengaruhi oleh berbagai sosial media yang digunakan dalam interaksi kehidupan individu sehari-hari. Berbagai platform sosial media seperti *facebook*, *instagram, twitter,* dan sebagainya akan memberikan pengaruh dalam mikrosistem individu selain mikrosistem nyata seperti lingkungan sekolah dan orangtua.
2. ***Mesosystem.*** Keterlibatan sosial media dalam mikrosistem menyebabkan *mesosystem* individu semakin kompleks karena individu harus menavigasi keseimbangan interaksi di dunia maya dan di dunia nyata. Interaksi di dunia maya lebih kompleks lagi terutama bagi remaja karena dalam dunia maya ada *anonymity* yakni kondisi dimana identitas seseorang dapat menjadi anonim (dapat menjadi identitas lain yang tidak ada dalam dunia nyata maupun menggunakan identitas orang lain untuk menutupi identitas dirinya)
3. ***Exosystem.*** *Exosystem* yang berpengaruh dalam diri individu pada era digital tidak hanya melibatkan lingkungan konvensional namun juga para teknisi dan programmer yang menciptakan berbagai fasilitas interaksi di dunia maya. Peraturan yang diciptakan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan hukum-hukum yang diberlakukan untuk mengatur fasilitas dalam dunia maya juga akan berpengaruh dalam *exosystem* (contohnya seperti kebijakan internet positif di Indonesia).
4. ***Macrosystem.*** Secara sadar maupun tidak, adanya aktivitas manusia di dunia maya akan menumbuhkan "masyarakat maya" (*cyber society).* Kondisi ini menyebabkan individu tidak hanya dipengaruhi oleh budaya, masyarakat dan ideologi yang ada dalam dunia nyata; namun juga budaya, masyarakat dan ideologi di dunia maya.

Telaah ekologi Bronfenbrenner (1979) yang dimodifikasi oleh Eaton (2015) dengan memasukkan lingkungan maya dalam kehidupan manusia, mencetuskan kesadaran bahwa perkembangan individu pada era digital ini tidak hanya dipengaruhi oleh kehidupan di dunia nyata namun juga kehidupan di dunia maya. Demikian pula yang terjadi dalam pembentukan struktur kepribadian individu.

## ***Id***, ***Ego*** **dan** ***Superego*** **dalam Dunia Maya**

Balick (2014) menyatakan bahwa struktur kepribadian menurut Freud dalam *setting* jejaring sosial dapat terwujud dalam berbagai layanan via internet. *Id* yang merupakan dorongan instingtif mendapatkan sarana dengan adanya kondisi anonimitas dan *disinhibition* atau disinhibisi dalam dunia maya. Anonimitas dan disinhibisi menyebabkan individu tidak perlu mengekang suatu dorongan yang seharusnya ditahan dalam dunia nyata. Kondisi tersebut menyebabkan semua dorongan instingtif seperti agresivitas dan dorongan seksual mendapat sarana untuk dilampiaskan dalam dunia maya. Dorongan instingtif yang bisa dilepaskan secara bebas dalam dunia maya mendapat dukungan dari para pencari keuntungan materi dengan memberikan layanan situs seksual maupun menyediakan *game-game* yang penuh kekerasan untuk menyalurkan *id* individu.

*Ego* sebagai eksekutor *id* dan perantara antara *id* dan *superego*, juga mendapatkan sarana dengan berbagai fasilitas dalam dunia maya, misalkan melalui jejaring sosial. Adanya komentar "*liking*" dalam jejaring sosial menumbuhkan rasa di"aku"-i oleh lingkungan. Demikianjugadengantersedianyakesempatanuntukmengekspresikan *ego* melalui *profile*, fenomena *selfie* dan lain sebagainya. Oleh karena itu media sosial menjadi satu "dunia" penting bagi remaja yang sedang mencari identitas dirinya. Eksisitensi di dunia nyata dan di dunia maya sama pentingnya bagi remaja pada abad digital dalam menentukan identitas dirinya (Boyd, 2014).

*Superego* juga "diharapkan" dapat terstimulasi di dunia maya dengan banyaknya situs yang berisikan materi agama, spiritualitas, hukum, dan sebagainya. Namun hal ini nampak kurang seimbang karena dari 1 milyar *website* yang berhasil didata oleh Netcraft pada tahun 2015, 12% di antaranya adalah *website* yang mengandung pornografi ("The stats on internet pornography", n.d.), sedangkan untuk situs yang berisikan materi agama, spiritualitas, hukum, dan sebagainya tidak sampai terdata secara statistik karena perbandingannya yang jauh dibandingkan situs *e-commerce*, situs jejaring sosial dan tentu saja situs pornografi. Dari kenyataan ini maka muncul pertanyaan, bagaimana *superego* dalam dunia maya

dapat dikembangkan? Bisa dibayangkan apa yang akan terjadi pada individu dan masyarakat di masa depan bila dunia maya hanya mendukung pemenuhan *id* dan *ego* namun pemenuhan *superego* tidak pernah dipikirkan.

## Menumbuhkan *Superego* dalam Dunia Maya

Merujuk pada pertanyaan tentang keberadaan *superego* di dunia maya, perlu diperhatikan bagaimana karakteristik dunia maya sebagai suatu lingkungan yang terbentuk dari jaringan komunikasi antar komputer.

Karakteristik dunia maya terdiri dari empat *layer* atau lapisan seperti dikemukakan oleh Clark (2010), yakni:

1. ***The Physical Layer,*** yaitu perangkat-perangkat fisik yang membangun dunia maya, meliputi komputer, perangkat komunikasi, satelit dan semua *hardware* atau perangkat keras yang membangun dunia maya.
2. ***The Logical Layer,*** yaitu layanan dan dukungan teknis terhadap platform aplikasi-aplikasi dalam *world wide web* atau internet yang dapat menghubungkan perangkat-perangkat keras dalam *physical layer.*
3. ***The Information Layer,*** yaitu semua informasi yang dapat disimpan, ditransmisikan, dan ditransformasikan dalam dunia maya.
4. ***The Top Layer (people)***, yaitu individu yang berpartisipasi dalam dunia maya. Dunia maya akan terbentuk sesuai dengan penggunanya.

Berdasarkan telaah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manusia berperan dalam semua lapisan dunia maya. Manusialah yang menciptakan *physical layer, logical layer* dan *information layer* untuk digunakan juga oleh manusia dalam *top layer*.

Saat ini telaah psikologi banyak dilakukan pada tahap *top layer*, seperti telaah mengenai efektivitas *e-learning*, *online personality*, dan berbagai kondisi psikopatologis seperti *online addiction*, *cyberbullying, cyberchondria, cybersex, cyberstalking* dan berbagai *cybercrime* atau kejahatan *online*. Namun bila lebih jeli dalam mengamati, maka permasalahan perilaku dalam dunia maya di tahap *top layer* dapat

terjadi karena kurangnya perhatian terhadap telaah peran manusia dalam *information layer*, *logical layer* dan *physical layer.*

Pada *physical layer* harus dibuat peraturan atau hukum yang jelas tentang penggunaan *hardware* yang dikembangkan untuk membuat dunia maya makin nyata. Berbagai perangkat keras *virtual reality* berusaha untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam mengaktifkan semua inderanya dalam dunia maya. Saat ini secara umum hanya indera penglihatan dan indera pendengaran yang digunakan individu saat berinteraksi di dunia maya, namun berbagai perangkat keras yang bisa menstimulasi indera yang lain sedang dikembangkan. Diantaranya *haptic technology* atau *kinesthetic communication technology* yang memungkinkan individu berkomunikasi dari jarak jauh secara kinestetik. Perangkat ini banyak dikembangkan di bidang kedokteran agar bisa melakukan operasi jarak jauh. Namun demikian, aspek negatif dari teknologi ini juga muncul, antara lain dengan diciptakannya perangkat keras seksual jarak jauh seperti *teledildonics* sehingga individu dapat berhubungan seksual jarak jauh. Perangkat keras dalam bidang militer pun terus berkembang dan bila tidak dibuat peraturan dan hukum yang jelas maka dikhawatirkan akan tercipta masyarakat yang tanpa aturan. Melalui peraturan dan hukum yang jelas mengenai penggunaan *hardware* dalam dunia maya, maka diharapkan *physical layer* dapat menstimulasi perkembangan *super ego* karena hanya individu yang berhak secara hukum yang bisa menggunakan *hardware* tersebut.

Pada *logical layer* dan *information layer*, para perancang arsitektur jaringan diharapkan memiliki inovasi-inovasi yang bisa memberi batasan dalam dunia maya seorang individu dan individu-individu yang lain menghormati batas-batas tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari pun manusia memiliki batasan wilayah dunianya, dari yang bersifat fisik seperti batas tanah kepemilikan, batasan negara, batasan-batasan moral dan agama sampai batas-batas psikologis seorang individu, seperti rahasia yang disimpan seorang anak terhadap ibunya. Konstitusi di dunia maya adalah sesuatu yang mutlak harus dirumuskan bila dunia maya yang diciptakan ingin menyerupai dunia yang nyata (Boyle, 2001). Oleh karena itu, manusia yang berperan dalam *logical layer* dan *information layer* harus mampu menciptakan jaringan yang mematuhi konstitusi bersama dalam kehidupan dunia

maya dan konstitusi tersebut harus berkembang menjadi hukum yang mengatur kehidupan di dunia maya. Terciptanya konstitusi yang jelas di dunia maya yang didukung rancangan arsitektur jaringan yang tepat, diharapkan bisa menjadi sumber berkembangnya *super ego* di dunia maya seperti halnya di dunia nyata.

## Penutup

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan *super ego* di dunia maya sudah menjadi suatu kewajiban. Dunia maya sebagai suatu lingkungan yang terbentuk dari jaringan komunikasi antar komputer di seluruh dunia harus mampu menjadi sarana pengembangan *super ego*, baik pada *physical layer, logical layer* maupun *information layer.*

Saat ini teknologi yang mendukung perkembangan *super ego* pada *layers* atau lapisan-lapisan pembentuk dunia maya tersebut memang belum banyak dikembangkan, terutama dalam *logical layer* dan *information layer.* Hal ini dapat dipahami karena perkembangan teknologi dunia maya belum banyak memberikan perhatian khusus terhadap hal tersebut, namun mimpi harus mulai dibangun. Sama halnya seperti pada masa individu hanya bisa berkomunikasi via perantara seperti surat tertulis, maka mimpi tentang surat yang bisa berbicara dan bertatap muka secara langsung sebagai sesuatu yang seperti mustahil kiranya akan benar-benar dapat terjadi. Kenyataannya saat ini komunikasi dengan perantara dapat dilakukan dengan berbicara dan bertatap muka secara langsung seperti pada komunikasi *synchronous* via *computer mediated communication.*

Salah satu teknologi nyata yang mulai memperhatikan pengembangan *super ego* dalam dunia maya dilakukan dalam tingkat *physical layer* oleh Riederer, Kim, Chaintreau, Korulla, dan Lattanzi (2016). Dunia maya dengan anonimitasnya memungkinkan individu untuk memiliki identitas yang berbeda sama sekali dengan identitas di dunia nyata, bahkan memungkinkan individu untuk menggunakan identitas orang lain. Kondisi ini berusaha diatasi dengan kemampuan sistem untuk melacak identitas asli pengguna melalui lokasi geografisnya (Riederer, Kim, Chaintreau, Korulla, & Lattanzi, 2016). Perkembangan teknologi di masa depan diharapkan dapat menggunakan kunci lokasi geografis untuk mendeteksi secara

*real-time* dan *synchronous* mengenai pengguna *hardware* dalam dunia maya tersebut sehingga hanya individu yang berhak saja yang bisa menggunakan.

Pada *logical layer* dan *information layer*, diharapkan akan muncul teknologi yang berperan sebagai "agen hukum" setelah konstitusi bersama dalam kehidupan dunia maya menjadi hukum yang mengatur kehidupan di dunia maya. Melalui rancangan arsitektur jaringan yang tepat, maka "agen hukum" tersebut dapat berperan sebagai penegak hukum saat individu akan melakukan pelanggaran hukum dan pelanggaran hak asasi manusia. "Agen hukum" tersebut dapat mengacaukan sinyal atau bahkan memblokir sistem komunikasi bila terdeteksi adanya tindak kejahatan seperti menuliskan kalimat *bullying* atau melakukan *hacking*.

Telaah dan pengembangan dari aspek filosofis maupun teknis masih sangat dibutuhkan untuk mewujudkan *super ego* dalam dunia maya. Peran psikologi dalam hal ini sangat dibutuhkan karena manusia adalah agen utama dalam semua lapisan dunia maya. Manusialah yang menciptakan *physical layer, logical layer* dan *information layer* untuk digunakan juga oleh manusia dalam *top layer.* Oleh karena itu sudah selayaknya psikologi berperan dalam pembangunan *cyberspace* di masa depan yang mampu mengembangkan keberadaan *super ego* dalam dunia maya.

# Daftar Acuan

*Balick, A. (2014). The psychodynamics of social networking: Connected-up instantaneous culture and the self (The psychoanalysis and popular culture series). Diakses dari http://www.mindswork.co.uk/wpblog/the-psyche-of-social-networking-id-ego-and-superego/.*

*Boyd, D. (2014). It's complicated: The social lives of networked teens. New Haven, CT: Yale University Press.*

*Boyle, J. (2001). The constitution in cyberspace: Cases and materials. Diakses dari https://law.duke.edu/boylesite/materials%20 2001.pdf*

*Bronfenbrenner, U. (1979). The ecology of human development: Experiments by nature and design. Cambridge, MA: Harvard University Press.*

*Clark, D. (2010). Characterizing cyberspace: past, present and future. Explorations in Cyber International Relations. Diakses dari http://web.mit.edu/ecir/pdf/clark-cyberspace.pdf.*

*Eaton, P. W. (2015). # Becoming: Emergent identity of college students in the digital age examined through complexivist epistemologies (Doctoral dissertation). Diakses dari http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-02282015-131531/unrestricted/Eaton_diss.pdf*

*Hamid, A.A. (n.d.). Ramalan Jayabaya: Apakah dapat menghambat pembangunan pusat listrik tenaga nuklir. Diakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/130814851/RAMALAN%20JAYABAYA.pdf*

*Leiner, B. M., Cerf, V. G., Clark, D. D., Kahn, R.E., Kleinrock, L., Lynch, D. C., Postel, J., Roberts, L. G., & Wolff, S. (n.d.). Brief history of the internet. Internet Society. Diakses dari http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet#History.*

*Licklider, J. C. R. (1960). Man-Computer symbiosis. IRE Transactions on Human Factors in Electronics. Volume HFE-1, 4-11. http://memex.org/licklider.pdf*

*Riederer, C., Kim, Y., Chaintreau, A., Korulla, N., & Lattanzi, S. (2016). Linking users across domains with location data: Theory and validation. Dipresentasikan dalam International World Wide Web Conference Committee (IW3C2) di Montréal, Québec, Canada. Canada: International World Wide Web Conference Committee (IW3C2). http://www.cs.columbia.edu/~mani/pub/RiedererWWW2016.pdf*

*Total Number Websites (n.d.). Diakses dari http://www.internetlivestats.com/total-number-of-websites/.*

*The stats on internet pornography (n.d.). Diakses dari http://www.dailyinfographic.com/the-stats-on-internet-pornography-*

*infographic.*

**Ira Puspitawati, M.M. Nilam Widyarini, & Dona Eka Putri. "Where is the Superego in the Cyberspace?"**

*This article aims to find alternatives for the development of superego in cyberspace. This is a necessity since human behavior in the digital age chronosystem causing a different interactions in their microsystems, mesosystem, exosystem and macrosystem. The ecological theory by Bronfenbrenner should be reviewed and enclosed cyberspace in the daily lives of individuals as proposed by Eaton (2014) in his dissertation. By using the four layer characteristics of the virtual world by Clark (2010), the authors suggested that the laws and regulations in using hardware should be applied at the level of the physical layer. Creating network architectures which is capable of putting the constitution clearly in the virtual world should also be applied at the logical and informational layer. Through these propositions, the superego is expected to have the opportunity to thrive in cyberspace, as well as the id and the ego.*

# 26
# Anonimitas dan Pemenuhan Kebutuhan Psikososial melalui Pengungkapan Diri di Media Sosial

Rahkman Ardi

Saat ini media sosial sebagai sarana berkomunikasi telah berkembang pesat dan digunakan oleh masyarakat luas terutama para warga generasi milenium. Penggunaan media sosial seperti *Facebook, Twitter* dan *Path* tidak hanya menjembatani komunikasi lintas batas melampaui jarak, ruang, dan waktu yang mungkin tidak terbayangkan beberapa belas tahun yang lalu, namun juga merubah intensitas, kebebasan dan kedalaman komunikasi itu sendiri. Kita menjadi lebih intim dan bebas untuk berkomunikasi dalam ranah virtual di media sosial dibandingkan dalam interaksi tatap muka. Kita menjadi lebih nyaman berinteraksi secara intim dalam ruang publik tanpa mempedulikan bahwa pengungkapan diri di media sosial kerap kali membuat kita menjadi tontonan. Kemesraan yang diumbar dan juga informasi-informasi sensitif yang seharusnya tersimpan dalam ranah personal diungkap sedemikian rupa dalam ruang publik di media sosial. Apakah sebenarnya yang terjadi? Mengapa manusia pada saat ini lebih menikmati untuk mengungkapkan diri secara personal dalam media *online* dibanding interaksi tatap muka? Apakah kebutuhan yang ingin dipuaskan dengan pengungkapan diri itu?

Sebelum kita beranjak pada diskusi tentang bagaimana media sosial telah merubah gaya pengungkapan diri manusia dan batas ruang personal dalam berkomunikasi, menarik untuk dicermati bagaimana antusiasme masyarakat akhir-akhir ini terhadap perkembangan penggunaan media sosial itu sendiri. Hasil riset yang dilakukan oleh Pew Research Centre (2015) menunjukkan bahwa media sosial seperti *Facebook* sangat populer di kalangan dewasa awal usia 18 hingga 29 tahun. Prensky (2001) menyebut kelompok usia ini sebagai generasi *digital natives*. Terungkap pula dalam penelitian yang dilakukan Chesney (2005) bahwa saat ini orang merasa lebih nyaman untuk mengungkapkan detail informasi personal secara *online* dibandingkan mengungkapkannya dalam hubungan *dyadic* tatap muka yang lebih personal. Mark Zuckerberg (dalam Johnson, 2010), pendiri *Facebook*, mengungkapkan bahwa saat ini informasi personal telah menjadi dasar komoditas dari semua aktivitas *online*, sehingga privasi bukan lagi dianggap sebagai norma sosial seperti dahulu. Saat ini orang merasa lebih nyaman dan rela untuk mengungkapkan berbagai macam informasi personal dalam media sosial.

Survei yang dilakukan oleh Go-gulf.com (2011) mencatat bahwa dalam 60 detik pengguna *Facebook* di seluruh dunia kurang lebih mengunggah 695 ribu status dan 510 ribu komentar. Survei yang dilakukan oleh Seomworld (2013) di Amerika Serikat melaporkan bahwa 63 persen dari profil *Facebook* dapat diakses oleh masyarakat luas tanpa dikontrol melalui pengaturan privasi oleh pengguna. Lebih lanjut, 55% dari remaja di Amerika cenderung membagikan informasi kepada publik tanpa sadar bahwa informasi tersebut dapat diakses oleh orang lain termasuk orang-orang yang tidak dikenal. Sebaliknya, 29% dari remaja di Amerika juga mengakui bahwa mereka memang sudah berniat untuk membagikan informasi yang disadari rentan dan berbahaya terhadap pelanggaran privasi (Seomworld, 2013). Sejalan dengan hasil survei tersebut, laporan yang dibuat oleh Ipsos (2013) juga menunjukkan bahwa 37% pengguna *Facebook* mengakui telah mengungkapkan hal-hal yang dianggap mendalam atau personal terkait dengan kepercayaan mereka dan juga siapa mereka sebenarnya. Selanjutnya, 22% pengguna juga mengakui telah membiarkan orang lain mengetahui aktivitas mereka sehari-hari melalui media sosial (Ipsos, 2013).

Tingginya keterlibatan dan pengungkapan informasi personal dalam media sosial tidak hanya terjadi di Amerika. Publik di Indonesia pun kurang lebih memiliki kecenderungan yang sama. Studi yang dilakukan oleh Ardi dan Maison (2015) menunjukkan bahwa kebanyakan orang Indonesia cenderung menganggap bahwa detil informasi di halaman profil *Facebook* (seperti tempat kerja, lokasi, profesi, agama, pandangan politik, dan informasi keluarga) bukanlah merupakan privasi. Dibandingkan orang Polandia, orang Indonesia juga lebih membuka aksesibilitas informasi halaman profil mereka kepada publik (Ardi & Maison, 2014a; 2014b). Survei yang lain juga mencatat bahwa orang Indonesia merupakan pengguna yang sangat aktif dalam aktivitas di media sosial. Secara jumlah, Indonesia merupakan pengguna *Facebook* terbesar di dunia, setelah Amerika Serikat, Brazil dan India (Social bakers, 2014). Survei dari Global Web Index (2013) juga melaporkan bahwa Indonesia merupakan pengguna *Facebook* paling aktif kedua setelah Afrika Selatan. Hampir 90% dari aktivitas *online* orang Indonesia dihabiskan untuk terhubung dengan media sosial (APJII, 2013). Survei dari Ipsos (2013) melaporkan bahwa Indonesia (76%) dan China (76%) merupakan negara dengan pengguna media sosial paling sering mengungkapkan apa pun yang dianggap menarik dalam kehidupan keseharian mereka di media sosial dibandingkan pengguna dari negara-negara lain.

Keberadaan media sosial di satu sisi dapat memberikan manfaat bagi penggunanya untuk secara cepat terhubung dengan orang lain, namun di sisi lain pengungkapan informasi personal yang berlebihan di media sosial dapat membuat seseorang rentan menjadi target tindakan kriminal atau hal lain yang membahayakan kenyamanan psikologisnya. Terdapat sejumlah kasus kekerasan seksual, penculikan anak, dan kejahatan lain di Tanah Air yang bermula dari kesembronoan orang yang cenderung mudah mengungkapkan informasi pribadi di media sosial kepada orang lain (Tempo, 2013).

Artikel ini merupakan sebuah kajian teoretis terkait beberapa alasan mengapa seseorang cenderung merasa nyaman dan bebas mengungkapkan hal-hal yang bersifat personal di media sosial. Hal itu dapat disebabkan oleh sifat media itu sendiri yang memberikan derajat anonimitas tertentu pada pengguna yang berpengaruh terhadap kesadaran diri *(self-awareness)* dan memberikan peluang

untuk melakukan presentasi diri ketika menggunakan media *online*. Hal penting lain adalah bagaimana cara seseorang mengungkapkan diri di media sosial dipengaruhi oleh motif pemenuhan kebutuhan sosial-psikologis yang sebenarnya merupakan kepanjangan dari kebutuhan-kebutuhan akan hubungan dan interaksi sosial yang ada dalam dunia tatap muka.

Dengan kajian ini diharapkan para pendidik dan psikolog dapat lebih memahami permasalahan secara lebih komprehensif tentang hakikat pengungkapan informasi personal di media sosial sehingga pengetahuan itu dapat digunakan untuk mengkampanyekan pentingnya menjaga keamanan informasi personal dalam media *online*. Namun demikian perlu disadari bahwa anonimitas visual dalam interaksi *online* pada derajat tertentu dapat juga digunakan sebagai media pendukung oleh psikolog untuk lebih memahami kebutuhan-kebutuhan dan permasalahan klien secara lebih mendalam terutama pada mereka yang kesulitan untuk mengungkapkan diri dalam interaksi tatap muka.

## Anonimitas dan Identitas dalam Lingkungan Virtual *Online*

Beberapa penelitian selama dua dekade terakhir menunjukkan betapa orang cenderung merasa lebih nyaman dan bebas untuk mengungkapkan diri dan informasi pribadi lain melalui interaksi *online* dibandingkan interaksi tatap muka (Chesney, 2005; Joinson, 2001; Joinson & Paine, 2007; Nguyen, Bin & Campbell, 2012; Whitty & Joinson, 2009). Para pengguna merasa lebih bebas untuk berkomunikasi dalam ruang *online* dikarenakan hakikat media *online* sendiri yang pada derajat tertentu mampu membebaskan orang dari identitas kesehariannya yang melekat dalam dunia tatap muka.

Waskul dan Douglas (1997) mengungkapkan empat hal pokok yang mungkin dialami seseorang ketika berinteraksi secara *online* sehingga merasa lebih nyaman dan lebih bebas mengungkapkan diri melalui media *online,* yaitu: (1) anonimitas; (2) keterbebasan dari identitas tubuh *(disembodied)*; (3) keterbebasan dari ruang fisik dan waktu *(dislocated)*; serta (4) peluang mempresentasikan identitas yang berbeda. Penjelasannya adalah seperti diuraikan berikut ini.

*Pertama,* anonimitas sangat berperan penting dalam membuat orang menjadi lebih bebas ketika ia berinteraksi secara *online* (Waskul & Douglas, 1997). Semakin tinggi derajat anonimitas yang dipunyai oleh seseorang dalam interaksi *online*, maka semakin bebas dan berani ia mengungkapkan dirinya, bahkan dalam kasus tertentu dapat membuatnya merasa dibebaskan dari tanggung jawab sosial yang dipunyai dalam kehidupan sehari-hari (Suler, 2004). Suler (2004) mengatakan bahwa anonimitas dalam media *online* dapat menimbulkan *disinhibition effect,* yaitu menjadikan seseorang kehilangan kontrol dan cenderung lebih bebas dalam berperilaku di dunia *online.* Kebebasan dalam perilaku di media *online* ini dapat berdampak menguntungkan atau merusak (Suler, 2004). Anonimitas berdampak menguntungkan *(benign disinhibition)* jika membantu seseorang yang sebelumnya kesulitan mengungkapkan diri menjadi lebih mudah mengungkapkan hal-hal yang bersifat personal dan emosional melalui interaksi *online.* Sebaliknya anonimitas dapat berdampak merusak *(toxic disinhibition)* jika justru menjadikan pengguna terperangkap dalam eksplorasi atas sisi gelap dari dirinya yang termanifestasi dalam perilaku negatif seperti *bullying*, menampilkan hal-hal yang bersifat pornografis, ataupun memancing reaksi orang lain dengan kekerasan visual ataupun verbal.

*Kedua,* interaksi dalam ruang *online* pada derajat tertentu dipandang dapat menimbulkan *disembodiment,* yaitu menjadikan identitas seseorang terpisah dari identitas tubuhnya (Waskul & Douglas, 1997). Seseorang yang dalam interaksi sehari-hari merasa kelebihan berat badan dapat menampilkan diri secara berbeda ketika berinteraksi dalam ruang *online.* Sudut pengambilan foto profil di media sosial dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna, sehingga ia bisa terlihat lebih kurus. Seseorang yang berukuran tubuh pendek dalam interaksi nyata dapat menampilkan diri bertubuh lebih tinggi berkat bantuan teknologi.

*Ketiga*, interaksi dalam ruang *online* melampaui jarak waktu dan ruang *(dislocated).* Perbedaan waktu dan ruang ini merubah interaksi yang biasa dilakukan dalam hubungan-hubungan tatap muka yang selalu melibatkan latar fisik dan situasi sosial (Waskul & Douglas, 1997). Dalam interaksi *online* dimana orang dipisahkan oleh jarak ruang dan waktu seseorang dapat menciptakan ruang sosial dalam

imajinasi dan persepsinya sekaligus dapat mempresentasikan dirinya sesuai imajinasi tentang karakter yang dia inginkan (Suler, 2004). Selanjutnya, imajinasi dalam ruang *online* dapat menimbulkan *solipsistic introjection* atau introyeksi solipsis, dimana seseorang seolah-olah dapat merasakan kehadiran lawan interaksinya melalui imajinasinya (Suler, 2004). Seolah-olah dia dapat membayangkan gambaran visual dan perilaku lawan bicaranya walaupun tidak bertemu secara langsung dengan lawan bicaranya itu.

Yang *keempat* dan terakhir, internet memungkinkan seseorang untuk menampilkan identitas yang berbeda dari apa yang ditunjukkan sehari-hari dalam interaksi tatap muka (Waskul & Douglas, 1997). Berbeda dengan interaksi tatap muka langsung dimana seseorang cenderung lebih sulit untuk bisa mempresentasikan diri sesuai keinginannya karena kehadiran lawan bicara yang selalu mengobservasi bahasa verbal dan nonverbalnya, dalam interaksi *online* dia tidak perlu merasa terintimidasi oleh isyarat-isyarat visual lawab bicara sehingga dapat lebih mengontrol presentasi dirinya. Hal ini sangat terkait dengan sifat media yang memberikan anonimitas visual serta keterpisahan ruang dan waktu pada penggunanya. Turkle (1995) menyatakan bahwa anonimitas yang ditawarkan oleh media *online* telah memungkinkan seseorang untuk mengkonstruksi identitas baru yang berbeda dengan identitas dalam dunia kehidupannya sehari-hari. Presentasi diri dapat lebih dikontrol dan diatur dalam interaksi *online*. Orang dapat menampilkan identitas dan persona yang berbeda pada orang dan jejaring yang berbeda di media *online*.

Namun faktor anonimitas tetap menjadi titik penentu cara seseorang dapat lebih bebas mengungkapkan diri dalam ruang publik di media sosial. Bahkan derajat anonimitas yang ditawarkan oleh media sosial bisa menjadi titik tolak tentang bagaimana presentasi diri dan aneka pengalaman keterbebasan dapat dirasakan oleh pengguna, baik pengalaman keterbebasan dari identitas tubuh maupun keterbebasan dari ruang fisik dan waktu. Faktor anonimitas, dalam hal ini anonimitas visual, berdampak pada cara seseorang dapat merasakan pengalaman-pengalaman lain yang tidak didapatkan dalam interaksi tatap muka sehingga membuatnya mampu keluar dari dirinya dengan mengungkapkan diri secara lebih bebas dan intim dalam ruang publik yang bernama media sosial.

## Anonimitas, Reduksi Isyarat dan Norma dalam Komunikasi Sosial

Anonimitas visual dalam interaksi *online* telah mereduksi beberapa isyarat sosial penting yang biasa terjadi dalam interaksi tatap muka seperti *gesture*, mimik, dan bahasa-bahasa nonverbal lainnya. Isyarat sosial yang ditunjukkan orang lain dalam interaksi tatap muka merupakan representasi dari norma-norma sosial dalam berkomunikasi dengan orang lain. Sebagaimana dikatakan oleh Sproull dan Kiesler (1987), ketika seseorang menerima isyarat sosial berupa entah *gesture*, intonasi, atau bahasa nonverbal lain dari lawan bicara pada interaksi tatap muka, hal itu akan memicu interpretasi kognitif dan menciptakan kondisi emosional tertentu dalam dirinya sehingga dia akan menyesuaikan perilakunya dengan interpretasi kognitif atas isyarat sosial itu. Misalnya, ketika dalam interaksi tatap muka seseorang menghadapi lawan bicara berpostur tegap dengan pakaian dan perhiasan mewah berbicara dengan intonasi lantang kepadanya, maka ia akan segera menyesuaikan perilaku komunikasinya berdasarkan interpretasinya atas isyarat sosial berupa pakaian, perhiasan, intonasi, dan bahasa tubuh itu. Bisa jadi dia akan bereaksi sopan dan merendahkan intonasi suara dalam bicaranya karena isyarat sosial itu dia interpretasikan sebagai petunjuk bahwa lawan bicaranya merupakan orang penting dengan status sosial tinggi.

Dengan demikian, ketika isyarat sosial telah dipersepsikan secara kuat oleh seseorang, maka perilakunya akan cenderung terkontrol dan berorientasi pada lawan bicara *(other-focused)*. Sebaliknya, ketika isyarat sosial lemah atau dihilangkan, seseorang akan cenderung mengabaikan norma-norma berkomunikasi dan akan mengungkapkan diri dengan cara yang lebih bebas dengan menggunakan standar-standar dirinya sendiri *(self-focused)* (Culnan & Markus, 1987; Nguyen *et al.*, 2012; Sproull & Kiesler, 1987).

Dalam interaksi di media *online*, seseorang seringkali tidak dibatasi oleh isyarat sosial yang dapat dilihat langsung oleh lawan bicara, baik itu *gesture* ataupun bahasa nonverbal lainnya. Semakin terbatas isyarat-isyarat sosial tersebut ditampilkan oleh media *online*, semakin seseorang cenderung lebih impulsif, bebas, ekstrem,

intim, dan egaliter dalam mengungkapkan dirinya kepada orang lain (Nguyen *et al.*, 2012; Suler, 2004). Sebagai contoh, seseorang yang pemalu dan memiliki *self-esteem* yang rendah biasanya akan cenderung menghindari kontak mata ketika ia harus berkomunikasi secara langsung dengan lawan bicaranya, namun sifat anonimitas visual pada media sosial akan membuat orang dengan karakteristik tersebut tidak perlu khawatir dan terintimidasi dengan reaksi-reaksi verbal ataupun nonverbal yang dapat dilihat langsung sebagaimana terjadi dalam interaksi tatap muka.

Dalam model identitas sosial berbasis efek deindividuasi (biasa dikenal sebagai *SIDE* atau *social identity model of deindividuation effects*) juga dijelaskan bagaimana anonimitas visual dalam media *online* dapat mengarahkan sensitivitas seseorang pada menonjolnya salah satu identitas tertentu (identitas personal atau sosial) (Nguyen *et al.*, 2012; Postmes, Spears & Lea, 1998; Spears & Lea, 1992). Perilaku seseorang yang seringkali mengungkapkan informasi personal yang sensitif di luar kebiasaan norma sosial dapat disebabkan oleh dua hal, yaitu identitas personal yang lebih menonjol ketika berhubungan dengan orang lain dan persepsi anonimitas atas dirinya sendiri ketika berinteraksi dalam ruang publik. Identitas personal yang lebih menonjol dapat diartikan sebagai kecenderungan orang menunjukkan diri yang sebenarnya *(true self)* dalam media sosial seraya mengabaikan peran dan tanggung jawabnya sebagai anggota kelompok yang diikat oleh norma-norma tertentu. Perlu dicatat disini bahwa media sosial sesungguhnya tidaklah benar-benar anonim sebab dalam jejaring sosial seperti *Facebook* identitas pengguna dapat diketahui melalui halaman profil. Namun ketiadaan tampilan fisik atau anonimitas visual dalam interaksi secara *online* kiranya cukup memberikan derajat kebebasan tertentu bagi seseorang untuk mengungkapkan hal-hal yang tidak mungkin diungkapkan dalam interaksi tatap muka. Akibatnya, seseorang yang ingin menunjukkan diri yang sebenarnya *(true self)* dengan mengabaikan norma-norma kelompok dan mempersepsikan media *online* sebagai medium yang anonim secara visual, akan membuatnya mengungkapkan informasi pribadi yang bersifat ekstrim, sensitif, dan mendalam. Sebaliknya jika seseorang merasa dirinya tidak cukup anonim dalam media *online* dan mempunyai identitas sosial yang menonjol ketika berinteraksi

di media *online*, maka ia akan cenderung mengungkapkan informasi yang superfisial dengan strategi komunikasi yang bersifat konformis terhadap norma-norma kelompok (Brandtzæg, Lüders, & Skjetne, 2010).

## Anonimitas, Reduksi Ketidakpastian dan Pengungkapan Diri Personal

Lebih jauh, anonimitas memicu orang yang akan terlibat dalam interaksi berada dalam situasi yang tidak nyaman secara kognitif, sehingga menyebabkan orang yang ingin terlibat dalam interaksi harus melakukan beberapa macam strategi untuk meningkatkan prediktabilitas dalam interaksi (Tidwell & Walther, 2002; Turner & West, 2010). Mereduksi ketidakpastian dan meningkatkan prediktabilitas merupakan hal yang penting bagi seseorang yang ingin mengembangkan hubungan lebih jauh baik dalam interaksi *online* ataupun tatap muka.

Dalam interaksi tatap muka, penurunan ketidakpastian dalam hubungan dapat dilakukan melalui observasi langsung atas isyarat-isyarat sosial ataupun melalui tanya jawab langsung. Bila ada isyarat sosial yang tidak jelas, mereka dapat secara langsung mengonfirmasi ketidakpastian tersebut (Berger & Calabrese, 1975). Sebaliknya, dalam media *online* seringkali komunikasi hanya didasarkan pada informasi teks dan grafik serta meniadakan kemungkinan untuk mengobservasi isyarat-isyarat sosial (misal tatap mata, suara, atau bahasa nonverbal lainnya). Keterbatasan medium yang bersifat anonim secara visual serta hanya berbasis teks dan grafis mengakibatkan para pengguna media *online* cenderung terlibat dalam beragam pertanyaan yang lebih intens untuk mereduksi ketidakpastian dan meningkatkan prediktabilitas hubungan (Tidwell & Walther, 2002; Whitty & Joinson, 2009).

Menariknya proses pertukaran informasi antara orang-orang yang berinteraksi dalam media *online* dapat menyebabkan terjadinya proses atribusi yang bersifat hiperpersonal antara pengguna yang satu dengan yang lain (Walther, 1996). Fenomena hiperpersonal dalam media *online* sendiri merujuk pada kecenderungan pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi *online* untuk melebih-lebihkan

atribusinya terhadap dirinya sendiri dan orang yang menjadi target komunikasi (Walther, 1996). Hal ini sekali lagi disebabkan oleh adanya anonimitas visual yang memicu seseorang untuk mempunyai atribusi dan imajinasi yang berlebihan ketika berinteraksi dengan orang lain. Sekali saja pengguna media *online* mempunyai kesan positif terhadap target lawan bicara, maka hal itu akan membuatnya mengintensifkan komunikasi *online* yang lebih mendalam dengan lawan bicara tersebut. Ia akan tenggelam dalam idealisasi imajinasi terhadap orang lain.

Di sisi lain, anonimitas visual dalam interaksi *online* juga mempermudah seseorang untuk menampilkan diri dengan cara yang positif dan dapat diterima oleh target komunikasi. Mereka tidak perlu takut dan khawatir dengan penampilan fisik mereka dan juga tidak harus mengontrol perilaku non-verbal mereka selama komunikasi berlangsung, sehingga bisa lebih berfokus pada strategi pengungkapan diri melalui konstruksi isi pesan untuk memberikan kesan positif pada target komunikasi. Menurut Walther (1996) keterbebasan dari hal-hal yang bersifat observasi visual atas penampilan dan bahasa nonverbal selama berinteraksi membuat seseorang cenderung mengungkapkan *inner self* yang bersifat ideal dan personal.

Dalam proses komunikasi antara komunikator terjadilah *feedback loop* antara persepsi pengirim dan penerima pesan yang kemudian diwujutkan dalam perilaku komunikasi (Walther, 1996). Hal ini berjalan sesuai dengan hukum *self-fulfilling prophecies* dan konfirmasi perilaku. Sebagaimana diketahui, menurut hukum tersebut jika pesan pertama yang dikirimkan oleh pengirim dipersepsikan positif dan mengesankan oleh penerima pesan, maka hal itu akan meningkatkan peluang bagi penerima pesan untuk merespon pesan tersebut secara positif (Walther, 1996). Hal ini disebabkan karena penerima pesan cenderung mencari konfirmasi melalui perilaku komunikasi berdasarkan persepsi awal yang diterimanya. *Feedback loop* yang didasarkan pada persepsi positif antara pengirim dan penerima pesan akan mendorong terjadinya pengungkapan diri yang lebih intim dan akan memperkuat interaksi diantara mereka.

Dalam teori hiperpersonal, pengungkapan diri oleh pengguna dipengaruhi oleh sikap dan motif yang ingin dicapai oleh seseorang dalam interaksi *online* (Walther, 1996). Dengan berinisiatif untuk mengungkapkan diri terlebih dahulu, seseorang dapat berharap bahwa

prediktabilitas hubungannya dengan orang atau jejaring tertentu yang menjadi target komunikasinya dapat meningkat. Terkait harapan untuk meningkatkan prediktabilitas hubungan dalam interaksi *online*, motif untuk melanjutkan hubungan ke taraf interaksi yang lebih dekat akan berpengaruh terhadap intensi dan kejujuran (Gibbs, Ellison & Heino, 2006) serta terhadap kedalaman pengungkapan diri yang lebih personal (Walther, 1996) dalam interaksi *online*.

## Kebutuhan Psikososial dan Pengungkapan Diri di Media Sosial

Selain karena sifat media *online* yang memberikan anonimitas visual sehingga meniadakan isyarat-isyarat sosial yang dapat dilihat secara langsung, seseorang juga mempunyai motif-motif psikososial yang membuatnya cenderung mengungkapkan diri secara lebih bebas dan mendalam ketika menggunakan media sosial. Sebagaimana dikatakan oleh Grant (2010), orang cenderung menggunakan media tertentu untuk memenuhi aneka kebutuhannya dengan melakukan aktivitas tertentu dan berinteraksi di media tersebut. Maka bisa dipahami bahwa sebenarnya media bukanlah penentu utama yang membuat seseorang mengungkapkan diri secara lebih bebas dan intim dalam interaksi *online*. Yang lebih utama adalah motif-motif psikososial yang dimilikinya. Sifat media yang anonim secara visual hanya menjadi katalisator bagi tercapainya motif dan pemenuhan kebutuhan psikososial seseorang ketika ia menggunakan media tertentu. Bazarova dan Choi (2014) memberikan catatan bahwa pengungkapan hal-hal yang bersifat personal secara publik di media sosial sangat bergantung pada pencapaian tujuan dan motif-motif terkait pemenuhan kebutuhan-kebutuhan psikososial, khususnya kebutuhan untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan kebutuhan untuk presentasi diri. Kemudahan untuk berbagi sekaligus mendapatkan informasi dari orang lain membuat pengguna media sosial merasa lebih mudah memenuhi kebutuhan psikososial terkait pembentukan hubungan sosial dengan melakukan strategi pengungkapan diri. Salah satu strategi pengungkapan diri untuk membentuk hubungan sosial adalah pengungkapan pikiran dan perasaan secara mendalam dalam ruang publik di media sosial atau pengungkapan pikiran-perasaan

negatif (kekecewaan, kekesalan) untuk menarik perhatian orang lain (Graham et al., 2008). Seidman (2014) mengatakan bahwa pengguna media sosial yang mengungkapkan konten-konten emosional di *Facebook* cenderung digerakkan oleh motif yang lebih berorientasi pada diri daripada oleh motif yang berorientasi pada orang lain. Yang dimaksud motif yang berorientasi lebih pada diri dibandingkan pada orang lain adalah motivasi untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat egoistik untuk diterima secara sosial *(egoistic belonging motive)* dan mendapatkan perhatian dari orang lain, dibandingkan motivasi untuk mengekspresikan kepedulian terhadap orang lain *(altruistic belonging motive)* dalam penggunaan media sosial (Seidman, 2014).

Lebih jauh Valkenburg, Schouten dan Peter (2005) menggolongkan motif-motif psikososial yang membuat seseorang terlibat dalam aktivitas *online* dalam tiga kategori motif, yaitu: eksplorasi diri, kompensasi sosial, dan juga fasilitasi atau peningkatan sosial. Motif *eksplorasi diri* terkait dengan motif untuk mencoba-coba atau mengeksplorasi identitas baru dengan harapan dapat merasakan reaksi orang lain atas eksperimen identitas tersebut (Valkenburg, Schouten, & Peter, 2005). Anonimitas visual yang dimiliki media *online* memungkinkan orang untuk melakukan eksplorasi identitas sehingga memungkinkannya mendapatkan pengalaman psikologis yang sama sekali baru. Seorang remaja lelaki usia 12 tahun bisa membuat akun palsu dengan menampilkan diri sebagai perempuan berusia 18 tahun dan secara bersamaan dapat mengobservasi dan merasakan bagaimana orang lain bereaksi dan merespon identitas baru yang ditampilkannya.

Motif *kompensasi sosial* mengacu pada kecenderungan orang untuk mengkompensasi relasi sosial tatap muka yang dinilainya negatif dengan mencari, mengembangkan, atau membina hubungan sosial secara *online* (Valkenburg, Schouten, & Peter, 2005; Zywica & Danowsky, 2008). Seseorang yang merasa tidak bahagia dengan hubungan yang dimilikinya, mempunyai kesulitan membina persahabatan, atau mengalami kecemasan sosial dalam relasi tatap muka, dapat melibatkan diri secara lebih aktif dalam hubungan *online* untuk menggantikan hubungan yang tidak diinginkan atau tidak memuaskan dalam relasi tatap muka (Valkenburg, *et al.*, 2005). Seidman (2014) menyatakan bahwa motif untuk memenuhi kebutuhan

akan penerimaan yang ditunjukkan melalui pengungkapan *diri* yang sebenarnya *(true self)* di media *online* dapat merupakan mekanisme kompensasi dari *self-esteem* yang rendah. Motif kompensasi sosial sangat menonjol pada orang yang ingin mengatasi rasa malu, kesepian, mencari dukungan, atau mengatasi *self-esteem* yang rendah (Ellison, Steinfield, & Lampe, 2007; Zywica & Danowsky, 2008). Zywica dan Danowski (2008) menemukan bahwa orang yang memiliki *self-esteem* yang rendah cenderung mudah mengungkapkan informasi tertentu kepada orang asing atau orang yang tidak dikenal dalam interaksi tatap muka dengan alasan kerahasiaan. Hal lain yang menyebabkan orang lebih suka mengungkapkan informasi personal pada teman yang dikenal melalui interaksi *online* daripada melalui interaksi tatap muka bisa jadi karena teman yang sudah dikenal dalam interaksi tatap muka sehari-hari itu terlanjur dianggap sebagai sumber masalah yang menyebabkannya menilai rendah dan merasa tidak puas dengan dirinya. Kendati orang yang memiliki *self-esteem* yang rendah tidak selalu berkomunikasi dengan orang asing atau teman yang hanya dikenal melalui media *online*, namun media sosial memang dipandang dapat mengatasi batas-batas dalam relasi sosial sehingga orang yang pemalu, cemas secara sosial, atau mempunyai *self-esteem* rendah dapat menggunakan media *online* sebagai sarana untuk mengetahui lebih dalam orang-orang yang sudah dikenal dalam interaksi tatap muka sekaligus berhubungan secara lebih intensif dengan mereka (Ellison, *et al.*, 2007).

Motif *fasilitasi* atau *peningkatan sosial* terkait dengan kecenderungan untuk meningkatkan hubungan dengan mengembangkan relasi sosial pada jejaring yang lebih luas sekaligus mengintensifkan relasi yang sudah ada melalui media *online* pada orang yang mempersepsikan bahwa dirinya telah mempunyai relasi yang positif dalam interaksi tatap muka (Ellison et al., 2007; Valkenburg et al., 2005; Walther, 1996; Zywica & Danowski, 2008). Penelitian yang dilakukan oleh Gangadharbatla (2008) menunjukkan bahwa orang yang memiliki *self-esteem* kolektif yang tinggi cenderung mempunyai sikap positif terhadap keberadaan media sosial sebab dapat digunakan sebagai media untuk berkomunikasi sekaligus meningkatkan kualitas hubungan dengan teman atau jejaring yang sudah dikenal dalam interaksi tatap muka. Selain itu, motif peningkatan sosial

lazim ditemukan pada orang yang memiliki kebutuhan tinggi akan popularitas. Orang yang sudah mempersepsikan dirinya populer dalam interaksi tatap muka cenderung menggunakan media sosial untuk meningkatkan popularitasnya dalam situasi *online* (Christofides, Muise, & Desmarais, 2009; Valkenburg et al., 2005; Zywica & Danowski, 2008).

Sebagai medium ekspresi dan pengungkapan diri, media sosial dapat digunakan untuk memenuhi aneka kebutuhan psikososial yang terikat kuat dengan motif kompensasi sosial atau peningkatan sosial. Orang yang cenderung digerakkan oleh motif kompensasi sosial yang lazimnya mempunyai *self-esteem* negatif, mengalami masalah dengan hubungan tatap muka, dan memiliki kecemasan sosial, dapat mengungkapkan diri secara lebih mendalam di media sosial sebagai mekanisme kompensasi atas kebutuhan akan hubungan yang lebih akrab dan penerimaan sosial yang tidak didapatkan dalam dunia tatap muka. Selain itu, orang yang digerakkan oleh motif peningkatan sosial dapat mengungkapkan diri dalam media *online* secara lebih personal untuk memperkuat hubungan-hubungan sosial yang sudah ada, sekaligus menarik perhatian jejaring yang lebih luas sehingga ia dapat memuaskan kebutuhan untuk berelasi dengan yang lain ataupun kebutuhan untuk lebih populer di dalam lingkungan sosialnya.

## Kesimpulan

Anonimitas yang meniadakan isyarat sosial visual dalam media *online* merupakan faktor penting agar orang mampu mengungkapkan diri secara lebih bebas, personal, intim, bahkan ekstrim dalam ruang publik di media *online*, namun bukan satu-satunya faktor. Terdapat faktor-faktor psikososial dalam diri seseorang yang juga berperan penting dalam pengungkapan diri di media *online*. Anonimitas visual dalam media sosial merupakan katalisator bagi seseorang untuk memenuhi harapan dan motif untuk selalu terhubung dengan orang lain berupa baik motif peningkatan sosial maupun motif kompensasi sosial. Secara lebih spesifik dua motif tersebut berperan penting bagi orang yang ingin memenuhi kebutuhan-kebutuhan psikososialnya meliputi baik kebutuhan akan penerimaan sosial, keakraban, mengkompensasi *self-esteem*, menarik perhatian orang lain, maupun

kebutuhan untuk menjadi lebih populer di antara orang lain. Pengungkapan diri secara lebih intim dalam ruang publik di media sosial merupakan sebuah strategi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan psikososial tersebut.

Pemahaman tentang keberadaan motif dan kebutuhan psikososial tersebut sangat penting bagi pendidik ataupun psikolog dalam rangka memahami orang yang memiliki masalah berupa kecenderungan mengungkapkan diri secara berlebihan dan adiktif di media sosial. Pemahaman tentang risiko pelanggaran privasi serta peningkatan kesadaran tentang media sosial sebagai ruang publik merupakan faktor penting untuk membuat orang mempunyai kontrol yang lebih besar ketika mengungkapkan diri dalam media sosial. Di sisi lain, anonimitas visual dalam media *online* tidak selalu berpengaruh buruk, karena dampak anonimitas juga dapat dimanfaatkan bagi sebagian psikolog untuk lebih memahami permasalahan klien yang sulit mengungkapkan diri ketika berada dalam sesi terapi atau konseling tatap muka. Anonimitas dalam media *online* dapat memberikan kemudahan bagi seseorang untuk mengungkapkan diri yang sebenarnya (Seidman, 2014) serta mengekspresikan hal-hal yang lebih personal dan emosional yang sulit atau tidak mungkin diungkapkan dalam interaksi tatap muka (Suler, 2004). Dalam hal ini, psikolog dapat menggunakan media *online* yang bersifat privat seperti *instant messaging* sebagai media pendukung untuk menggali informasi yang lebih dalam terkait permasalahan dan kehidupan klien sekaligus membangun hubungan yang lebih dekat dengannya.

# Daftar Acuan

*APJII. (2013). The profiles of Indonesian internet users. Diambil dari http://www.apjii.or.id/v2/upload/Laporan/Profile%20 of%20Indonesian%20Internet%20Users%202012%20 (ENGLISH).pdf*

*Ardi, R., & Maison, D. (2014a). Profiling Facebook users: Who is the open-attentive user in Facebook? Izvestiya UrFU Seri 3, 3(131), 91-104.*

*Ardi, R., & Maison, D. (2014b) How do Polish and Indonesian disclose in Facebook? Differences in online self-disclosure, need for popularity, need to belong and self-esteem. Journal of Information, Communication and Ethics in Society, 12(3), 195-218. doi: 10.1108/JICES-01-2014-0006*

*Ardi, R., & Maison, D. (2015) Psychological determinants of online disclosure in Facebook: Differences between Indonesian and Polish users. Global Journal of Business & Social Science Review, 3(1), 193-210.*

*Bazarova, N. N., & Choi, Y. H. (2014). Self-disclosure in social media: Extending the functional approach to disclosure motivations and characteristics on social network sites. Journal of Communication, 64(4), 635-657. doi:10.1111/jcom.12106*

*Berger, C., & Calabrese, R. (1975). Some explorations in initial interaction and beyond: Toward a developmental theory of interpersonal communication. Human Communication Research, 1(2), 99-112.*

*Brandtzæg, P.B., Lüders, M., & Skjetne, J.H. (2010). Too many Facebook "friends"? Content sharing and sociability versus the need for privacy in social network sites. International Journal of Human-Computer Interaction, 26, 1006–1030. doi:10.1080/ 10447318.2010.516719*

*Chesney, T. (2005). Online self-disclosure in diaries and its implications for knowledge managers. Paper presented at ISCP 2005: UK Academy for Information Systems Conference. Northumbria, UK: Northumbria University.*

*Christofides, E., Muise, A., & Desmarais, S. (2009). Information disclosure and control on Facebook: Are they two sides of the same coin or two different processes? Cyber Psychology & Behavior, 12(3), 341-345. doi: 10.1089/cpb.2008.0226*

*Culnan, M., & Markus, M. L. (1987). Information technologies. In F.M. Jablin, L.L. Putnam, K.H. Roberts, & L.W. Porter (Eds.), Handbook of organizational communication: An interdisciplinary perspective (h. 420-444). Newbury Park, CA: Sage.*

*Ellison, N., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends": Exploring the relationship between college students' use of online social networks and social capital. Journal of Computer-Mediated Communication, 12(4), 1143-1168. doi: 10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x*

*Gangadharbatla, H. (2008), Facebook me: Collective self-esteem, need to belong, and internet self-efficacy as predictors of the iGeneration's attitudes toward social networking sites. Journal of Interactive Advertising, 8(2), 5-15.*

*Gibbs, J. L., Ellison, B.E., & Heino, R.D. (2006). Self-presentation in online personals: The role of anticipated future interaction, self-disclosure, and perceived success in internet dating. Communication Research, 33, 152-177. doi: 10.1177/0093650205285368*

*Global Web Index (2013, September 5). Stream Social: Q2 2013 - GlobalWebIndex's quarterly update of social media usage trends around the world. Diambil dari http://www.globalwebindex.net/product/stream-social-global-report-q2-2013-with-embedded-data*

*Go-gulf.com (2011). 60 Seconds – things that happen on internet every sixty seconds [infographic]. Diambil dari www.go-gulf.com/blog/60-seconds.*

*Graham, S.M., Huang, J.Y, Clark, M.S., & Helgeson, V.S. (2008). The positives of negative emotions: Willingness to express negative emotions promotes relationships. Personality and Social Psychology Bulletin, 34(3), 394-406.*

*Grant, R. (2010). Uses and gratifications theory based on the research of Elihu Katz, Jay G. Blumler, & Michael Gurevitch. In R. West, & L.H. Turner (Eds.), Introducing communication theory: Analysis and application (4th ed., h. 392-409). Boston: McGraw-Hill.*

*Ipsos (2013, September 3). Global "sharers" on social media sites seek to share interesting (61%), important (43%) and funny (43%) things. Diambil dari http://www.ipsos-na.com/news-polls/pressrelease.aspx?id=6239*

*Johnson, B. (2010, Januari 11). Privacy no longer a social norm, says Facebook founder. The Guardian. Diambil dari http://www.theguardian.com/technology/2010/jan/11/facebook-privacy*

*Joinson, A.N, & Paine, C.B. (2007). Self-disclosure, privacy and the Internet. In A.N. Joinson, K. McKenna, T. Postmes, & U.D. Reips (Eds.), Oxford handbook of internet psychology (h. 237-252). Oxford: Oxford University Press.*

*Joinson, A. N. (2001). Self-disclosure in computer-mediated communication: The role of self-awareness and visual anonymity. European Journal of Social Psychology, 31, 177-192.*

*Nguyen, M., Bin, Y.S., & Campbell, A. (2012). Comparing online and offline self-disclosure: A systematic review. Cyberpsychology, Behavior & Social Networking, 15(2), 103-111. doi:10.1089/cyber.2011.0277*

*Pew Research Centre. (2015, January 9). Demographics of key social networking platforms. Diambil dari http://www.pewinternet.org/2015/01/09/demographics-of-key-social-networking-platforms-2/*

*Postmes, T., Spears, R., & Lea, M. (1998). Breaching or building social boundaries? SIDE Effects of computer-mediated communication. Communication Research, 25, 689-715.*

*Prensky M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5),1–6.*

*Seidman, G. (2014). Expressing the "true self" on Facebook. Computers In Human Behavior, 313, 67-372.*

*Seomworld (2013, September 11). Social media and cyber stalking facts: Advice and tips on staying protected. Diambil dari http://www.seomworld.com/2013/09/social-media-and-cyber-stalking-facts.html#.VhNRuPmqqkp*

*Socialbakers (2014). Facebook statistics by country. Diambil dari http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/*

*Spears, R., & Lea, M. (1992). Social influence of the 'social' in computer-mediated communication. In M. Lea (Ed.), Contexts of computer-mediated communication (30-65). Hemel Hempstead: Harvester-Wheatsheaf.*

*Sproull, L., & Kiesler, S. (1986). Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication. Management Science, 32(11), 1492-1512.*

*Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. Cyberpsychology & Behavior, 7(3), 321-326. doi:10.1089/1094931041291295*

*Tempo (2013, Maret 20). Awas, dari Facebook ke pelecehan seksual. Tempo. Diambil dari https://m.tempo.co/read/news/2013/03/20/064468144/awas-dari-facebook-ke-pelecehan-seksual*

*Tidwell, L. C., & Walther, J. B. (2002). Computer-mediated communication effects on disclosure, impressions, and interpersonal evaluations: Getting to know one another a bit at a time. Human Communication Research, 28, 317-348.*

*Turkle, S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of the Internet. New York: Simon & Schuster.*

*Turner, L.H., & West, R. (2010). Introducing communication theory (4th ed.). New York: McGraw Hill.*

*Valkenburg, P.M., Schouten, A.P., & Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the internet. New Media & Society, 7(3), 383-402. doi:10.1177/1461444805052282*

*Walther, J.B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal and hyperpersonal interaction. Communication Research 23, 3-43.*

*Waskul, D., & Douglass, M. (1997). Cyberself: The emergence of self in on-line chat. The Information Society, 13(4), 375-397.*

*Whitty, M.T., & Joinson, A.N. (2009). Truth, lies, and trust on internet. London: Routledge, Psychology Press.*

*Zywica, J., & Danowski, J. (2008). The faces of facebookers: Investigating social enhancement and social compensation hypotheses; predicting Facebook™ and offline popularity from sociability and self-esteem, and mapping the meanings of popularity with semantic networks. Journal of Computer-Mediated Communication, 14(1), 1-34. doi: 10.1111/j.1083-6101.2008.01429.x*

**Rahkman Ardi. "Anonimity and the Fulfillment of Psychosocial Needs through Self-disclosure in the Social Media."**

*The rapid development of social media has been increasingly attracting people around the world especially young adults to disclose private and intimate information about themselves in online circumstances. Such behaviour can lead to certain negative consequences, such as privacy violation. The current article aims to discuss theoretically about the importance of visual anonymity and psychosocial needs in determining individuals to disclose themselves in a more intimate manner publicly on the online media. Visual anonymity which provides the absence of face-to-face social cues in online media leads individuals to be disinhibited while disclosing themselves. However, it is not the only factor for it also serves as a catalizator for individuals who seek fulfillment of their psychosocial needs by disclosing intimately and freely in social media. The article provides useful insights for educators or psychologists to campaign healthy internet use by increasing knowledge and awareness concerning potential harm of public disclosure as well as to understand clients who suffer from internet addiction and lose control while disclosing intimate information. Visual anonymity in the online media in fact enables psychologists to be more engaged and connected with clients who have difficulty to disclose their problem in a face-to-face encounter.*

# 27
# Inklusi dan Aksesibilitas: Jalan untuk Kembali Menjadi Manusia Seutuhnya

Penny Handayani & Anissa Azura

Hidup, belajar dan memiliki usaha bersama rekan yang memiliki keunikan khusus merupakan pengalaman yang tidak dimiliki oleh setiap orang. Pada tahun 2013, kami merintis usaha pelatihan dengan seorang rekan *trainer* luar biasa yang merupakan seorang penyandang tunanetra total *(totally blind).* Ya, rekan bisnis kami adalah seorang tunanetra. Ketika banyak orang awam memandang bahwa satu-satunya jenis usaha yang mungkin dilakukan oleh seorang tunanetra adalah sebatas penyedia jasa kesehatan, maka rekan kami menggunakan kelebihan lainnya sebagai seorang wirausahawan dalam bidang jasa pelatihan dan konsultasi SDM. Oleh karenanya, prinsip inklusivitas yang selama ini diajarkan sebagai materi kuliah kepada mahasiswa menjadi sesuatu yang wajib dijalankan dalam budaya keseharian perusahaan kami. Kinerja kami sebagai rekan kerja juga banyak terbantu oleh teknologi *(assistive devices)* bagi penyandang disabilitas. Bagi mereka yang masih asing dengan kata-kata inklusi, aksesibilitas, dan teknologi yang dapat membantu penyandang disabilitas, atau bahkan masih asing dengan kata penyandang disabilitas itu sendiri, berikut adalah sedikit rangkuman pengalaman kami bersamanya.

## Disabilitas

Bagi orang yang kurang familiar dengan dunia disabilitas, mungkin kata penyandang cacat adalah kata yang lebih lekat di telinga. Kecacatan adalah hilang/terganggunya fungsi fisik atau kondisi abnormalitas pada fungsi struktur anatomi psikologi maupun fisiologis (Pusat Data, 2009). Disabilitas adalah ketidakmampuan melaksanakan suatu aktivitas/kegiatan tertentu sebagaimana layaknya orang normal yang disebabkan oleh kondisi *impairment* (kehilangan atau ketidakmampuan) yang berhubungan dengan usia dan masyarakat (Pusat Data, 2009).

Dahulu istilah disabilitas dikenal dengan sebutan penyandang cacat. Namun kemudian dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2011 tentang Pengesahan *Convention on the Rights of Persons with Disabilities* (Konvensi mengenai Hak-Hak Penyandang Disabilitas), istilah penyandang cacat tidak dipergunakan lagi dan diganti menjadi penyandang disabilitas. Penyandang disabilitas diartikan sebagai seseorang yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual, atau sensorik dalam jangka waktu lama, sehingga ketika berhadapan dengan berbagai hambatan, keadaannya itu dapat menyulitkannya untuk berpartisipasi penuh dan efektif dalam masyarakat berdasarkan kesamaan hak ( "Penyandang disabilitas", 2014).

Irwanto (2016) memaparkan bahwa cita-cita advokasi isu disabilitas di Indonesia meliputi kesempatan partisipasi penuh, kesetaraan hukum, mengurangi kemiskinan, mengurangi kebodohan, perlindungan dari eksploitasi, penyiksaan, diskriminasi, menikmati waktu luang, wisata, dan liburan dengan derajat yang sama (dengan individu normal), dan dipentingkan potensinya, alih-alih disabilitasnya. Sayangnya, cita-cita ini masih mengalami sejumlah tantangan. Penyandang disabilitas masih sering dianggap sebagai warga masyarakat yang tidak produktif, tidak mampu menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sehingga hak-haknya pun diabaikan (Irwanto, Kasim, Fransiska, Lusli, & Siradj, 2010). Hal ini mencerminkan pandangan klasik yang menekankan pada ketidakmampuan seseorang yang juga disebut wacana *disablement*. Akan tetapi, berbeda dengan pandangan tersebut, konvensi PBB

yang baru menyerukan perubahan paradigma untuk menekankan pada kemampuan seseorang (disebut juga wacana *enablement*) dan bersama-sama menghilangkan hambatan yang ada, baik yang bersifat fisik maupun berupa sikap dan pandangan orang-orang di sekitarnya (Adioetomo, Mont, & Irwanto, 2014; Irwanto *et al.*, 2010).

Mengapa isu disabilitas ini menjadi sesuatu yang harus dibahas? Ternyata di Indonesia sendiri diperkirakan 11% dari penduduknya mengalami disabilitas (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2013). Secara umum dapat dikatakan bahwa Indonesia adalah rumah bagi sekitar 27 juta penduduk yang mengalami disabilitas. Jumlah ini sedikit di bawah estimasi World Health Organization (WHO, 2011) yaitu 15% dari penduduk dunia. Mengingat besarnya jumlah populasi yang mengalami disabilitas, maka kesadaran mengenai isu ini juga harus ditingkatkan.

## Jenis Disabilitas

Terdapat dua jenis besar disabilitas: fisik dan nonfisik. Rincian jenis beserta tantangan masing-masing adalah sebagai berikut (Lusli, Hendriati, Widinarsih, Swandari, 2009; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2009):

1. Tunanetra adalah mereka yang mengalami gangguan penglihatan (indra pengelihatan tidak/kurang berfungsi).
2. Tunarungu adalah mereka yang mengalami gangguan pendengaran (indera pendengaran tidak/kurang berfungsi).
3. Tunawicara adalah mereka yang mengalami gangguan bicara (organ wicara tidak/kurang berfungsi).
4. Tunadaksa adalah mereka yang mengalami gangguan gerak (anggota tubuh yang berkaitan dengan otot, sendi, struktur tulang, atau sistem syaraf tidak/kurang berfungsi).
5. Tunagrahita adalah mereka yang mengalami kesulitan berpikir (tingkat kecerdasaan berada di bawah rata-rata sehingga tidak/kurang dapat memfungsikan cara berpikir).
6. Kesulitan belajar adalah mereka yang mengalami kesulitan membaca, menulis dan berhitung (mengalami gangguan persepsi sehingga tidak/kurang dapat memfungsikan kemampuan megolah informasi).

7. Gangguan spektrum autisme adalah mereka yang mengalami gangguan sosial emosi (mengalami gangguan pada perkembangan sosial emosi sehingga kesulitan berkomunikasi dan sulit melakukan interaksi sosial).
8. Gangguan pemusatan perhatian (mengalami gangguan pada kemampuan memusatkan perhatian sehingga rentang perhatiannya menjadi pendek dan mudah teralih).

Dengan karakteristik kebutuhan khusus yang berbeda pada setiap individu, mereka pun mengalami hambatan dan masalah yang berbeda, sehingga membutuhkan bantuan dan intervensi yang berbeda pula.

## Tantangan Penyandang Disabilitas

Hidup dengan disabilitas merupakan tantangan yang berat bagi sebagian besar orang. Salah satu penyebabnya adalah lingkungan yang tidak kondusif bagi orang-orang yang mengalami disabilitas untuk melakukan aktivitasnya. Lingkungan yang penuh hambatanlah yang menyebabkan marginalisasi warga negara dengan disabilitas. Faktor ini pula yang mendorong munculnya rasa putus asa dalam diri individu dengan disabilitas. Hasilnya, individu yang bersangkutan pun menyalahkan kondisinya yang dianggap tidak sempurna dan mengisolasi diri dari masyarakat, bahkan dari peradabannya. Oleh sebab itu, dibutuhkan modifikasi, adaptasi, atau pengembangan yang bersifat universal, sehingga tersedia akses bagi semua orang, termasuk mereka yang mengalami disabilitas.

Guna menjadi masyarakat yang ramah terhadap penyandang disabilitas, konsep inklusi perlu diterapkan. Inklusi berasal dari kata *'inclusion'* yang berarti mengikutsertakan. Konsep masyarakat inklusi adalah lingkungan sosial yang meniadakan hambatan karena setiap warganya dihargai perbedaannya (Lusli *et al.*, 2009). Miller dan Katz (2002) menambahkan bahwa*"inclusion is a sense of belonging: feeling respected, valued for who you are; feeling a level of supportive energy and commitment from others so that you can do your best work*". Penjelasan tersebut memaparkan bahwa konsep inklusi menitikberatkan pada perasaan dihormati dan dihargai, serta adanya energi yang mendukung dan komitmen dari orang lain yang

membantu untuk terwujudnya unjuk kerja terbaik. Salah satu bentuk usaha untuk menjadi masyarakat yang inklusif adalah melakukan pengadaan sarana atau alat yang membantu memandirikan dan memampukan setiap orang didalamnya. Prinsip inilah yang disebut dengan aksesibilitas.

## Aksesibilitas dan Teknologi yang Memudahkan

Aksesibilitas berarti kemudahan yang disediakan bagi penyandang masalah kesejahteraan sosial guna mewujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan (Pusat Data, 2009; UU No. 4/1997; PP No. 43/1998). Dalam konteks disabilitas, dikenal prinsip *accessibility first* dalam pemenuhan hak individu dengan disabilitas (Irwanto, 2016). Aksesibilitas bagi individu dengan disabilitas memberikan kemudahan untuk melampaui hambatan fisik dan nonfisik yang ada di lingkungan. Terciptanya aksesibilitas pada lingkungan seseorang dengan disabilitas hampir serupa dengan mengembalikan kemampuan yang telah hilang dalam bentuk yang berbeda.

## *Assistive Devices* untuk Aktivitas Penyandang Disabilitas

Salah satu cara untuk mengupayakan aksesibilitas adalah dengan mengunakan teknologi alat bantu (*assistive devices*). Alat bantu adalah alat yang dibuat dan dipergunakan oleh penyandang disabilitas untuk dapat meminimalisasi hambatan yang dialami sebagai akibat tidak berfungsinya bagian tubuh agar dapat meningkatkan mobilitas, komunikasi, dan interaksinya dalam hidup bermasyarakat secara wajar (Pusat Data, 2009). Teknologi alat bantu dibuat dengan tujuan untuk memelihara atau meningkatkan fungsi dan kemandirian individu guna memfasilitasi partisipasi dan meningkatkan kesejahteraan secara keseluruhan. Sayangnya, pada banyak negara yang berpenghasilan rendah dan menengah, hanya 5-15 % dari orang-orang yang membutuhkan teknologi alat bantu memiliki akses kepadanya ("Assistive devices and technologies", n.d.). Hal ini membuat situasi ketergantungan individu penyandang disabilitas menjadi semakin besar.

Saat ini, aksesibilitas bagi orang-orang dengan disabilitas telah didukung dengan kecanggihan teknologi, yang perlahan-lahan mengintegrasikan fitur-fitur aksesibilitas pada produk-produk yang umum dipakai. Contoh teknologi alat bantu yang umum terpakai adalah kursi roda, prostesis, alat bantu dengar, dan alat bantu visual. Pada tahun-tahun terakhir, perangkat lunak komputer khusus dan *hardware* yang meningkatkan mobilitas, pendengaran, penglihatan, atau kapasitas komunikasi juga banyak tersedia. Misalnya, *operating system* komputer seperti Windows, Linux, IOS dan Android telah memasukkan fitur yang bisa membantu tunanetra mengoperasikan ponsel layar sentuh atau laptop dan *personal computer.*

Berdasarkan wawancara dengan Jaka Ahmad, M.Sw. - rekan sejawat kami seorang penyandang disabilitas tamatan pendidikan pascasarjana jurusan Social Work, di Flinders University, Australia yang sudah kami sebut - terkait dengan sarana umum, contoh aksesibilitas ialah kendaraan umum (bus) berlantai rendah, dilengkapi dengan suspensi hidrolik yang bisa menyesuaikan tinggi bus dengan trotoar, sehingga pengguna kursi roda dapat dengan leluasa masuk ke dalam bis. Contoh lainnya, pada sebagian besar ruang publik, terdapat papan pengumuman digital yang memberikan informasi secara visual, sehingga tunarungu dapat mengetahui jadwal atau informasi yang ditampilkan. Bila kita menyimak contoh-contoh di atas, maka dapat diamati bahwa sarana-sarana yang disebutkan bukanlah sarana-sarana yang hanya dapat digunakan oleh orang-orang dengan disabilitas. Sarana-sarana tersebut merupakan sarana umum, yang digunakan oleh masyarakat luas namun dapat juga digunakan oleh orang-orang dengan disabilitas. Dengan demikian, pengguna kursi roda tidak perlu menunggu bus khusus untuk kursi roda, melainkan dapat berbagi dengan pengguna bis lainnya. Disinilah prinsip inklusivitas terjalin, yaitu bahwa semua individu berhak berbagi kesempatan yang sama dan masyarakat yang ada mengupayakan terwujudnya persamaan tersebut (Ahmad, komunikasi pribadi, 2015).

Tersedianya sarana aksesibilitas sangat berpengaruh terhadap tumbuh dan berkembangnya individu dengan disabilitas. Beberapa tahun silam, ketika telepon genggam layar sentuh mulai menguasai pasaran, kelompok tunanetra merupakan kelompok yang dirugikan oleh kehadiran fitur tersebut karena tidak tersedianya area taktil yang

bisa diraba. Akibatnya, seseorang yang tidak memiliki penglihatan bisa merasa kurang percaya diri karena tidak bisa menggunakan ponsel yang lebih populer pada saat itu. Individu yang bersangkutan juga akan merasa tersisihkan karena tidak bisa bersosialisasi melalui media sosial atau aplikasi berbasis pesan seperti *Whatsapp* atau *Line*. Namun, kini telah berkembang teknologi pembaca layar atau yang lebih dikenal dengan istilah *screen reader program*, yang memiliki kemampuan untuk mengonversi tulisan menjadi suara. Dengan tuntunan suara tersebut, tunanetra mampu membaca tulisan yang tertera pada layar dan mengoperasikan ponselnya. Dikembangkannya aplikasi pembaca layar pada ponsel-ponsel tersebut telah "mengembalikan" kemampuan tunanetra untuk dapat membaca maupun meraba.Dalam kasus ini, individu yang bersangkutan tetap tidak bisa melihat, namun ia mendapatkan kembali kemampuannya untuk membaca dengan cara mendengarkan.

Seseorang yang mengalami serebral palsi biasanya terlalu lemah untuk dapat mengayuh kursi rodanya sendiri. Ia menjadi bergantung kepada orang lain yang mau mendorong kursi rodanya. Mobilitasnya pun menjadi terhambat, tergantung pada aktivitas sang pendorong yang sering kali mempunyai kesibukan lain. Namun ketika ia menggunakan kursi roda yang digerakkan oleh motor listrik, kemandiriannya menjadi meningkat. Secara fisik, individu tersebut tetap tidak bisa berjalan karena kakinya yang tidak berfungsi dengan baik, namun modifikasi pada kursi rodanya membuat seakan-akan ia dapat kembali berjalan, karena sekarang ia mampu berpindah lokasi tanpa harus bergantung pada orang lain.

## *Assistive Devices* dan Penyandang Disabilitas: Pendekatan Psikologis

Salah satu ahli psikologi terkemuka, Abraham Maslow (1943) menyatakan bahwa individu akan tergerak untuk melakukan sesuatu guna memenuhi kebutuhannya. Hal ini dapat dirangkum dalam teori pemenuhan hierarkhi kebutuhan (1943, 1954). Maslow mengatakan bahwa ketika kebutuhan pada satu tingkatan sudah terpenuhi, maka individu itu dapat naik pada tingkatan kebutuhan yang berikutnya. Namun jika kebutuhan pada suatu tingkatan tidak terpenuhi, maka

individu akan tertahan pada tingkatan kebutuhan tersebut. Hirarki kebutuhan Maslow tersebut meliputi (lihat Gambar 1):

1. Kebutuhan biologis dan fisiologis, seperti sandang, pangan dan papan.
2. Kebutuhan rasa aman, seperti bebas dari rasa takut dan keteraturan.
3. Kebutuhan kasih saying, seperti pertemanan, cinta kasih dari orangtua, dan hubungan romantis dengan pasangan.
4. Kebutuhan rasa percaya diri, seperti penguasaan akademik, kemandirian, status sosial, dan penghargaan dari orang lain.
5. Kebutuhan aktualisasi diri, seperti munculnya perasaan mengetahui potensi diri yang sesungguhnya, pemenuhan potensi diri, serta pengembangan diri sendiri sebagai akumulasi dari pengalaman masa lalu.

***Gambar 1.* Piramida hierarki kebutuhan.**

Maslow (1943, 1954) juga mengungkapkan bahwa motivasi manusia digerakkan oleh dorongan pemuasan kebutuhan yang akan berubah seiring tumbuh dan kembang individu yang bersangkutan. Individu akan menjadi teraktualisasi ketika ia sudah memenuhi semua kebutuhannya dan merasa memiliki kemampuan untuk tumbuh dan mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara mandiri.

Jika dihubungkan dengan konsep *assistive devices* dan fungsinya bagi penyandang disabilitas, maka pada dasarnya teknologi diciptakan untuk membantu kehidupan manusia. Namun, terdapat sedikit perbedaan antara teknologi secara umum dan teknologi *assistive devices*. Teknologi alat bantu secara khusus membantu seseorang dengan disabilitas untuk berpartisipasi sebagai anggota masyarakat seutuhnya. Kemajuan teknologi alat bantu telah memberikan pemberdayaan yang lebih baik untuk peningkatan kualitas hidup individu dengan disabilitas (Sachdeva & Reima, n.d.). Menurut Hers (dalam McDonnall & Crudden, 2009), teknologi alat bantu bisa digunakan untuk mengatasi masalah sosial, infrastruktur, dan hambatan lain yang dialami penyandang disabilitas dan yang menghalangi mereka untuk berpartisipasi dalam segala hal. Car, Gibson dan Roinson (dalam McDonnall & Crudden. 2009) juga berpendapat sama dan menyatakan bahwa teknologi alat bantu membuat orang untuk melanjutkan kesehariannya dan memenuhi harapan hidup, walaupun mereka memiliki gangguan dan disabilitas.

Dalam pendidikan, kurangnya kemandirian dalam belajar merupakan keluhan utama terkait kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Padahal, kemandirian merupakan potensi yang sangat penting bagi siswa, terutama siswa dengan disabilitas. Siswa harus belajar untuk mandiri, karena tidak selamanya relawan atau guru akan mendampinginya. Apalagi ketersediaan relawan dan guru pendamping juga terbatas. Oleh karena itu, kemandirian sangat dibutuhkan bagi siswa dengan disabilitas, sehingga tidak lagi bergantung penuh pada relawan dalam belajar (Suwanto, 2012). Menurut Stodde, disinilah teknologi alat bantu menjadi hal yang penting untuk dikuasai oleh siswa dan disediakan oleh sekolah. Ketika siswa sudah dimandirikan, maka rasa percaya diri akademiknya cenderung akan meningkat. Rasa percaya diri ini kemudian akan membantunya untuk menghasilkan prestasi akademik yang lebih baik lagi (Suwanto, 2012).

Sebagai penyandang tunanetra total, rekan saya banyak terbantukan oleh teknologi alat bantu untuk menentukan orientasi arah dengan baik, melakukan mobilisasi, pengumpulan informasi, inklusi sosial, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas hidup. Berdasarkan teori *social embarrassment* (McDonnall & Crudden, 2009), penyandang tunanetra memiliki kecenderungan lebih suka

mengetahui sesuatu (jam, lokasi, dan informasi) dari sekitarnya karena yang bersangkutan merasa tidak nyaman bila menjadi pusat perhatian ketika berada di lingkungan sosial yang lebih luas. Untuk mencegah rasa tidak nyaman, seseorang akan menghindari situasi atau skenario yang berpotensi membuatnya canggung atau tidak nyaman. Karena itu, ketika seseorang merasa dipermalukan di depan umum, mereka akan cenderung mencari alternatif lain yang dapat membantunya, salah satunya ialah dengan menguasai penggunaan teknologi alat bantu (McDonnall & Crudden, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa adanya situasi yang kurang menyenangkan ternyata dapat memberikan dorongan positif bagi pengembangan diri individu yang bersangkutan.

## Penutup

Ketika seseorang dengan disabilitas terisolasi dari lingkungannya, atau hanya dapat dilihat dari kejauhan tanpa ada interaksi langsung, muncullah penilaian bahwa orang dengan disabilitas adalah orang yang lemah atau tidak mempunyai kemampuan karena kondisi motorik, kognitif, sensorik, atau psikologisnya yang tidak menunjang. Persepsi ini kemudian berkembang menjadi perilaku mengasihani yang biasanya diiringi keinginan untuk melindungi. Hal ini akan memiliki dua sisi. Pada satu sisi, akan membuat individu yang bersangkutan mendapatkan rasa aman dan nyaman yang dibutuhkan. Namun pada sisi lain, akan membuat potensi diri kurang terasah seiring tidak tersedianya tantangan yang dibutuhkannya untuk tumbuh dan berkembang.

Tersirat juga bahwa bukan hanya kondisi individu tersebut yang menyebabkan disabilitas, namun terdapat juga kontribusi dari faktor lingkungan.Tidak hanya itu, lingkungan sekitar juga bertanggung jawab atas berat atau tidaknya disabilitas seseorang (Lusli, *et al.*, 2009). Contohnya, seorang tunanetra tidak bisa membaca tulisan tangan atau tulisan yang dicetak di atas kertas. Akan tetapi, bila tulisan tersebut diubah menjadi huruf *braille*, maka tunanetra tersebut akan dapat membaca dengan baik. Demikian juga dengan seseorang yang tidak bisa mendengar. Pada dasarnya ia akan kehilangan banyak informasi karena banyak informasi didapat secara auditorial. Namun

ketika informasi tersebut diubah menjadi informasi visual, maka individu yang tidak bisa mendengar itu pun akan mampu mencerna informasi yang disampaikan.

Maka kiranya pujian pantas diberikan kepada mereka yang sudah menciptakan teknologi sebagai alat bantu sehingga memudahkan aktivitas orang-orang dengan disabilitas. Ketika fitur-fitur aksesibilitas tersedia dan dapat digunakan dengan mudah oleh orang-orang dengan disabilitas, maka hal pertama yang mereka rasakan adalah kesamaan kemampuan dengan orang-orang yang tidak mengalami disabilitas. Sama-sama bisa membaca, sama-sama bisa berjalan, sama-sama bisa mendengar, dan sama-sama bisa bekerja, walaupun dengan cara yang berbeda.

# Daftar Acuan

*Adioetomo, S., Mont, D., & Irwanto. (2014). Persons with disabilities in Indonesia: Empirical facts and implications for social protection policies. Jakarta: Lembaga Demografi Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia dan Tim Nasional Percepatan Penanggulangan Kemiskinan (TNP2K).*

*Aksesibilitas. (n.d.). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Kamus versi online/daring (dalam jaringan). Diakses dari http://kbbi.web.id/aksesibilitas pada15 Maret 2016.*

*Assistive devices and technologies. (n.d.) World Health Organization. Diakses dari http://www.who.int/disabilities/technology/en/*

*Inclusion. (n.d.). Dalam Webster's Dictionary 1828 – Online Edition. Diakses dari http://webstersdictionary1828.com/Dictionary/Inclusion.*

*Irwanto. (2016). UU No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas: Harapan dan tantangan. Presentasi, Pusat Kajian Disabilitas, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.*

*Irwanto, Kasim, E.R., Fransiska, A., Lusli, M., & Siradj, O. (2010). The situation of people with disability in Indonesia: A desk review. Jakarta: Centre for Disability Studies, Faculty of Social and Political Science, Universitas Indonesia dan Australia's Aid Program.*

*Irwanto, Supriyanto, E., Julianto, M. J., Wirya, E.,& Sagita, C. (2012). Investing in ability: Rapid assessment of living conditions of persons with disabilities in Sukoharjo District, Central Java – focusing on access to social protection. Manuskrip untuk Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan PembangunanNasional, dan GIZ.*

*Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2013). Penyajian pokok-pokok hasil riset kesehatan dasar. Lembaga Penerbitan Balitbangkes Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.*

*Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2009). Program Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.*

*Kompilasi data penyandang masalah kesejahteraan sosial/potensi dan sumber kesejahteraan sosial tahun 2009. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Kesejahteraan Sosial Badan Pendidikan dan Penelitian Kesejahteraan Sosial.*

*Lusli, M., Hendriati, A., Widinarsih, D., & Swandari, P. (2009). Buku peserta pelatihan: Peningkatan kepekaan dan kesadaran lingkungan terhadap disabilitas menuju masyarakat inklusi. Depok: Pusat Kajian Disabilitas FISIP UI.*

*Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. Psychological Review, 50(4), 370-96.*

*Maslow, A. H. (1954). Motivation and personality. New York: Harper and Row.*

*McDonnall, M., & Crudden, A. (2009). Factors affecting the successful employment of transition-age youths with visual impairments. Journal of Visual Impairment & Blindness, 103(6), 329-341.*

*Miller, F., & Katz, J. (2002). Inclusion breakthrough: Unleashing the real power of diversity. San Fransisco: Berrett-Koehler.*

*Penyandang disabilitas. (2014). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. Diakses dari http://www.kemenpppa.go.id/index.php/data-summary/profile-perempuan-indonesia/641-penyandang-disabilitas. Diunduh pada 14 Maret 2016.*

*Pineda, V. (2008). It's about ability. New York: UNICEF.*

*Pusat Data dan Informasi Kesejahteraan Sosial Badan Pendidikan dan Penelitian Kesejahteraan Sosial Kementerian Sosial RI. (2009). Buku kamus glosarium penyelenggaraan kesejahteraan sosial tahun 2009. Jakarta: Kementerian Sosial RI.*

*Sachdeva, N., & Suomi, R. (n.d.). Assistive technology for totally blind – barriers to adoption. Turku: Turku School of Economics, University of Turku.*

*Suwanto. (2012). Penggunaan media pembelajaran kimia berbasis handphone dengan screen reader talks & zooms untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa difabel netra kelas X MAN Maguwoharjo pada materi hidrokarbon (Skripsi, tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.*

*World Health Organization. (2011). World report on disability. World Health Organization.*

*Young, S. (n. d.). Disability quotes. Diakses dari http://www.brainyquote.com/quotes/keywords/disability.html.*

**Penny Handayani & Anissa Azura. "Inclusion and Accessibility. A Way to Return to Our Whole Humanity."**

*Indonesia is home to about 27 million people with disability. A person with disability is defined as anyone who has long term physical limitations as well as mental, intellectual or sensory impairments resulting in difficulty in overcoming various obstacles as well as in participating fully and effectively in society based on equal rights. There are various types of disability including the blindness, deafness, speech impairment, learning difficulties, autism and attention deficit disorder. Society used to assume that people with disability are unproductive and unable to perform their duties and responsibilities. The fact is that they are not different from normal people except that they need some assistive devices to support them. The physical environment is usually one of the biggest barriers for people with disability that make them feel desperate. Hence, it is important for the society to understand the concept of inclusion so that they would be able to help people with disability to become actively involved in the community. One way to implement the principle of inclusion is to provide assistive devices for people with disability to increase their self-confidence so that they will be able to work and to live together with us,although in a different way.*

# 28
# "Serapan Teknologi Informasi" dan Tantangan Profesi Psikologi: Catatan Kecil Seorang Praktisi

Dibyo Soemantri Priambodo

Teknologi Informasi tumbuh secepat kilat …
Kini telah membuncah di pori-pori rakyat …
Apakah datang sebagai sahabat?
Ataukah ancaman bagi masyarakat?

Itulah sejumput pertanyaan yang menyeruak di pikiran masyarakat akhir-akhir ini. Sejauh manakah pengaruh teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari? Sungguh, sebuah pertanyaan yang tidak mudah untuk menjawabnya. Realitasnya, seiring perkembangan ilmu dan teknologi, kehidupan umat manusia telah dilingkupi dengan *digital electronic*, mulai dari *e-budgeting*, *e-commerce*, *e-government*, aplikasi *online*, *e-mail*, *gadget*, *twitter*, *facebook*, instagram dan sejenisnya. Pendek kata, teknologi informasi telah mengguncang kehidupan masyarakat. Saat ini masyarakat terlihat *euphoria* menikmati sumbangsih teknologi informasi. Bisnis aplikasi telah tumbuh dengan pesat. Anak-anak muda bergairah membuat sarana penyelesaian masalah dengan menggunakan teknologi digital. Kendati tidak bisa dipungkiri kalau potensi permasalahan juga bermunculan.

## Pemahaman Lintas Generasi

Seperti kita ketahui, perkembangan teknologi informasi juga merambah dunia transportasi yang berbasis *online* dengan berkembangnya Go-jek, Uber, Blue-Jek, Grab, Lyft, dan Task Rabbit. Dalam dunia perbankan ada Investree, Modalku, KoinWorks, dan Lending Club. Sedangkan untuk jasa rumah tangga terdapat Sejasa, Homejoy, Happyfresh, dan Go-clean. Denyut kehidupan telah berpacu dengan pesatnya sajian teknologi, meski tidak semua lapisan masyarakat mampu memanfaatkannya. Oleh karena itu, letak permasalahan yang muncul bukanlah pada dimensi teknologi informasi itu sendiri, namun lebih pada pemahaman atas pemanfaatan teknologi informasi tersebut dari lapisan masyarakat. Bukankah tingkat usia, pendidikan, kondisi sosial ekonomi dan budaya masyarakat Indonesia sedemikian majemuk?

Bisnis yang terlahir dalam pengelolaan konvensional dan lazim dijalankan oleh "Generasi Silent" atau "Generasi Baby Boom" ditengarai berbeda secara signifikan dengan generasi berikutnya. Jika generasi sebelumnya masih menggunakan teknologi yang sederhana, sebaliknya perusahaan yang dikelola "Generasi X" atau "Generasi Y" telah mengandalkan pemanfaatan teknologi informasi bagi kebutuhan bisnis dan kehidupan sosialnya. Oleh karena itulah, apabila saat ini teknologi informasi diterima kehadirannya oleh generasi "Y" dengan gegap gempita merupakan sebuah keniscayaan lantaran ada anggapan bahwa untuk memenangkan pertarungan hidup dibutuhkan kecepatan, ketepatan dan efisiensi. Dan semuanya terjawab dengan teknologi informasi. Masyarakat dari Generasi Milenial atau generasi"Y" secara psikologis memahami penggunaan teknologi informasi dalam khazanah kebutuhan modern. Tetapi bagaimana dengan kondisi masyarakat pada umumnya? Sebuah kenyataan yang patut dicermati, karena dalam tatanan kehidupan masih banyak anggota masyarakat yang bukan berasal dari generasi "Y". Sebelum pembicaraan ini kelewat asyik dengan pengaruh teknologi informasi terhadap kehidupan masyarakat, ada baiknya kita samakan persepsi terlebih dulu tentang perjalanan dari sebuah generasi ke generasi berikutnya, hingga kehidupan saat ini yang mengalami demam *IT Addiction.*

"Generasi *Silent*" adalah masyarakat yang lahir di tahun 1925 sampai dengan tahun 1946. Usia generasi ini saat ini berkisar antara 70-91 tahun. Masyarakat ini belum menikmati sentuhan teknologi informasi secara masif. Untuk mengirimkan berita kepada kekasih hati, mereka puas dengan berkirim surat. Dan jika butuh cepat mereka menggunakan jasa telepon rumahan dengan kabel berseliweran atau telegram yang berderik bunyinya. Secara psikologis, konon masyarakat itu lebih relaks dalam tutur kata dan perilakunya (Olson & Brescher, 2011). Kemudian di kurun berikutnya adalah "Generasi *Baby Boom*" yang lahir pasca perang dunia II, yaitu antara tahun 1947-1964. Kehidupan masyarakat saat itu belum terlalu *IT-minded*. Maklum, mereka masih tertatih-tatih membangun sarana dan prasarana fisik, sehingga perkembangan teknologi tidak sepesat kurun waktu berikutnya. Saat ini, sebagian pemangku kekuasaan adalah Generasi "X" yang lahir di tahun 1965-1979. Mereka tidak lagi terlihat santai, lantaran menyadari adanya persaingan, seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sejak pemilihan Bupati, Gubernur sampai pemilu, mereka sudah memanfaatkan media sosial untuk meningkatkan citra dan pamornya. Indikasi persaingan pribadi, sosial politik maupun bisnis telah diwujudkan dalam pemanfaatan teknologi informasi. Mereka ditantang membangun manajemen kehidupan modern yang berbasis teknologi informasi. Berikutnya adalah masyarakat Generasi Milenial atau Generasi "Y" yang lahir di tahun 1980-1999. Mereka ditengarai membawa sifat, sikap dan perilaku yang berbeda dengan generasi sebelumnya dalam menanggapi kehadiran teknologi informasi. Lantas siapakah mereka dan bagaimana pemaknaan mereka tentang "teknologi informasi"? Mari kita pelajari bersama.

## Kecenderungan Masyarakat Generasi "Y"

Para pakar psikologi mengakui bahwa masyarakat dari Generasi "Y" bukan saja telah berhasil mengubah wajah dunia bisnis, tetapi juga cenderung mengubah sudut pandang dunia tentang peranan teknologi informasi (Olson & Brescher, 2011). Apabila kita perhatikan, mereka yang rata-rata berusia 30 tahun itu mampu mendorong perubahan besar dalam pengelolaan bisnis lantaran mereka fasih

mengadopsi teknologi digital dalam beragam aspek kehidupannya. Mereka sedemikian gesit mengejar ambisi, mengutamakan kehidupan individual dalam meraih prestasi ketimbang berlama-lama diskusi dalam jaringan kerjasama *face to face*. Melalui penggunaan piranti teknologi informasi, mereka mampu mengubah persepsi dan *mindset* tentang pola organisasi dan kepemimpinan, baik di lini bisnis maupun sosial politik. Hal tersebut telah dibuktikan dengan runtuhnya dominasi produk Jepang dan digantikan dengan produk Korea.

Bahkan lewat dunia maya, mereka mampu mengubah pola pikir yang semula statis dan administratif ke arah berpikir taktis dan strategis. Selain itu, mereka menjadi lebih inspiratif, memiliki keterampilan interpersonal yang kuat, memiliki visi, misi dan strategi serta antusiasme dan sikap tegas, apabila dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Dari perspektif psikokultural, telah dibuktikan dengan keruntuhan dominasi bisnis dan produk industri Jepang digantikan oleh kehadiran industri dan bisnis yang menggurita dari negeri Ginseng, Korea. Sekedar ilustrasi, selama ini Jepang yang didominasi tenaga kerja uzur masih menyisakan stigma "*ewuh-pekewuh*" kepada para seniornya, dan bahasa yang disusun pun dengan tutur kata lembut. Setiap temuan baru harus dikonsultasikan terlebih dulu dengan para seniornya, dirapatkan atau diseminarkan. Sehingga saat Jepang mengumumkan sebuah temuan baru, kompetitornya dari negeri Ginseng telah lebih dulu memasarkan produknya. Demikian pula kecenderungan bangsa Indonesia beberapa waktu silam. Belum banyak yang memanfaatkan *"teleconference"* sehingga sistem pelaporan menjadi lebih panjang dan memungkinkan terjadinya laporan "Asal Bapak Senang". Dalam penyusunan program juga sering ditemukan bahasa *euphimisme* atau menggunakan jargon yang sulit diukur.

Oleh karenanya, masyarakat modern bersepakat bahwa pemanfaatan teknologi informasi diupayakan sebagai terobosan untuk mengejar peradaban sekaligus menghapus kecenderungan hidup yang kontra-produktif. Bahkan melalui kemajuan teknologi informasi diharapkan pola kepemimpinan dalam ketatanegaraan maupun sistem organisasi korporasi tidak lagi harus bertatap muka dengan gaya yang aristokratik. Dengan sendirinya, birokrasi yang berkepanjangan dari waktu ke waktu bisa dipangkas menjadi lebih efisien.

## Dampak dan Tantangan Kemanusiaan

Lantas apakah semua pertanyaan dan harapan tersebut saat ini sudah terjawab? Ternyata nilai tambah dari penyajian pesat teknologi informasi bukannya tidak meninggalkan permasalahan. Sebagian masyarakat masih khawatir bahwa di dalam kehidupan "ultra modern", masyarakat akan berubah menjadi makhluk yang tergambarkan sebagai zombie-zombie. Manusia yang kaku, berwajah dingin, tidak memiliki perasaan dan tidak peduli lagi dengan nilai budaya serta lingkungan sosialnya. Kekhawatiran tersebut cukup beralasan mengingat sudah ada tengara munculnya nilai-nilai individualistik yang mengakibatkan terjadinya kesenjangan komunikasi yang berbuntut pada perasaan termarjinalisasi atau teralienasi. Hak azasi atas kemanusiaan menjadi terabaikan lantaran kehidupan dipenuhi dengan perilaku transaksional. Sekedar ilustrasi dari ranah yang terkecil. Dibalik ruang konsultasi psikologi, sudah banyak keluhan suami-isteri yang merasa rumah tangganya tidak harmonis, stres dan depresi, padahal secara sosial ekonomi mereka tidak kekurangan. Mereka beranggapan bahwa jika kebutuhan secara ekonomi terpenuhi, maka dengan sendirinya kebahagiaan akan terwujud. Namun ternyata anggapan tersebut keliru. Banyak perceraian, tindak kekerasan dalam rumah tangga sampai dengan pembunuhan anggota keluarga terdekat, lantaran proses komunikasi di antara mereka telah dikudeta peralatan teknologi informasi. Sehingga tidak lagi terjadi kesyahduan atau romantisme ala kakek atau nenek mereka saat memadu kasih. Di ranah korporasi, baik perusahaan negara atau perusahaan keluarga juga sering terjadi perdebatan tentang kemaslahatan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Di satu pihak ingin meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja melalui penerapan aplikasi teknologi informasi, tetapi di pihak yang lain, masih banyak yang mempertimbangkan dampak sosial, hukum dan ketenagakerjaan.

Perkembangan teknologi apapun seringkali analog dengan sebuah revolusi. "Revolusi tidak mustahil mengorbankan anak-anaknya" (Hanifah, 1977). Demikian pula konsekuensi penggunaan teknologi di sebuah dunia usaha. Tidak pelak akan berakibat pada pengurangan *layer* dalam struktur organisasi perusahaan yang akan berdampak

pada pengurangan aktivitas fisik dan kebijakan pemutusan hubungan kerja (PHK) para karyawannya. Di bidang pendidikan, mungkin tidak asing lagi bahwa para siswa SD sudah mulai mengenal pengoperasian gadget sehingga mereka bisa seharian, baik secara individual maupun berkelompok, menjelajah dunia maya, lalu mendapatkan berbagai informasi baik yang positif maupun negatif. Mereka terbiasa melahap seluruh informasi yang dilihatnya tanpa pikir panjang. Di pihak yang lain, belum semua orangtua dan guru mampu melakukan pengawasan serta bimbingan secara intensif. Sehingga banyak anak kecil yang melakukan imitasi (*copying process*) berbagai tindakan negatif, termasuk tindakan asusila, kekerasan, sampai perilaku kriminal. Masalah lain yang tidak kalah membahana adalah kecenderungan berpotret-ria menggunakan ponsel di berbagai kalangan masyarakat dengan motif beragam. Mode "*selfie*" telah meruyak di seantero kehidupan masyarakat, sehingga mereka tidak lagi peduli apakah tempat *selfie* itu merupakan cagar budaya, tempat suci, ataupun tempat yang berbahaya bagi keselamatan jiwanya. Sebuah perilaku yang cukup mencemaskan. Semua tengara itu adalah tantangan kemanusiaan yang sudah barang tentu membutuhkan pemahaman dan pengelolaan cermat, akurat dan menyeluruh. Mengapa begitu? Karena jangan sampai kehadiran teknologi informasi menjadi ancaman dalam perkembangan peradaban bangsa.

## Cakrawala Pandang Psikologi

Sebuah keniscayaan yang tidak terhindarkan oleh siapapun ialah bahwa teknologi informasi akan selalu mengiringi tumbuh kembangnya ilmu pengetahuan yang mengantarkan kemanfaatan serta membangun peradaban bangsa-bangsa di muka bumi ini. Demikian pula dengan perkembangan Indonesia di dalam kancah internasional. Bangsa yang besar adalah bangsa yang mampu menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi dengan seksama, kemudian mengimplementasikan bagi kesejahteraan dan kebahagiaan rakyatnya. Di sisi lain, pertumbuhan teknologi tidak mungkin beriringan dengan perkembangan mental kepribadian manusia secara keseluruhan. Selalu ada celah kesenjangan. Oleh karena itu, untuk membangun bangsa yang bermartabat dan sederajat dengan bangsa lain di dunia,

tidak ada resep yang lebih mujarab daripada membangun sumberdaya manusia dengan seksama. Begitu pula tantangan bangsa Indonesia saat ini dan ke depannya.

Dalam perspektif ini, tidak bisa dipungkiri bahwa peran psikologi dibutuhkan masyarakat untuk menjawab tantangan kemanusiaan. Akhir-akhir ini masyarakat Indonesia makin menumpukan harapannya kepada psikologi. Lewat berbagai tayangan di media ditunjukkan bahwa psikolog mampu merajut dengan cermat, sifat, sikap dan perilaku dalam kisi-kisi kehidupan manusia dengan lingkungannya. Sebuah tantangan berat tetapi perlu dijawab lugas. Kendati secara jujur harus diakui kebenaran ucapan Ignas Kleden, "*pengertian kita tentang manusia tak pernah benar-benar terang benderang bagaikan siang hari bolong, tetapi selalu berada dalam kawasan yang remang. Oleh karena itu, mencermati tentang manusia sesungguhnya adalah upaya untuk memahami manusia dengan segala aspeknya"* (Soemantri, 2004). Bahkan Profesor Dr Slamet Iman Santosa, pendiri fakultas Psikologi UI, setengah berseloroh mengatakan: *"Tanggung jawab psikolog itu berat. Karena jika dokter salah membuat diagnosis, kemungkinan pasien meninggal dunia. Tetapi jika psikolog salah membuat diagnosis, maka klien menderita seumur hidupnya."* (Soemantri, 2004). Peran psikolog sedemikian strategis dalam percaturan dunia seiring kemajuan teknologi informasi. Karena tidak mustahil bahwa hambatan dalam memanfaatkan teknologi informasi akan menimbulkan penderitaan berkepanjangan, seperti diungkapkan Profesor Slamet Iman Santosa.

Sejauh ini banyak permasalahan psikologis yang timbul dalam perspektif pembangunan manusia seutuhnya. Bahkan Pemerintah pun terkadang masih tergagap-gagap dalam menyelesaikannya. Namun di sisi lain, seringkali profesi psikologi terjebak oleh kegiatan mikro, baik di bidang pendidikan, pelatihan, konseling, seleksi dan rekrutmen, *healing therapy* serta kaidah-kaidah teoretik tentang pengembangan SDM dan organisasi. Akibatnya mereka tidak memiliki waktu cukup untuk memperluas cakrawala pandangannya demi kemaslahatan bangsa. Untuk sekedar memberikan gambaran betapa peluang sumbangsih dunia psikologi masih terbuka lebar, ada baiknya disampaikan bagaimana psikolog menangani aspek kemanusien di sebuah industri berat dengan risiko kerja tinggi (*high risk job*), *s*ebuah

kasus di perusahaan besar dengan 8 buah pabrik yang terintegrasi dan mendayagunakan lebih dari 5000 karyawan. Meskipun kasus ini tidak semata-mata bersinggungan dengan aspek teknologi informasi secara *an sich,* tetapi mungkin bisa memberikan gambaran tentang harapan manajemen korporasi terhadap peran psikolog sekaligus juga memperluas cakrawala pandang dunia psikologi.

Pada tahun 80-an, manager "Roll Turning Shop" di sebuah pabrik baja berkonsultasi bahwa banyak anak buahnya yang mengalami gangguan jiwa sehingga produktivitas kerjanya menurun drastis. Beberapa *crane operator* mengeluh melihat kepala bergelayutan atau melayang-layang di langit-langit pabrik. Perlu diketahui bahwa pabrik yang mengolah besi baja tersebut tidak kurang dari 1 km panjangnya. Mereka bekerja dalam 3 shift, dengan kondisi pabrik yang lengang dan sistem komputer yang masih konvensional. Catatan lain menunjukkan bahwa di ruang kerja para *crane operator* ataupun mekanik banyak coretan grafiti dalam bentuk ungkapan perasaan ataupun gambar-gambar seronok. Berbagai upaya telah dilakukan manajemen pabrik, mulai cara tradisional mengundang ulama untuk mengusir roh jahat, berbagai pelatihan dan motivasi, sampai dengan mengirimkan beberapa karyawan yang terganggu ke Rumah Sakit Jiwa dan Sanatorium di Jakarta. Namun begitu dipekerjakan lagi di pabrik tersebut, yang bersangkutan kambuh lagi. Sampai ada karyawan yang bunuh diri dengan menabrakkan diri di rel kereta api. Akhirnya psikolog beserta tim diterjunkan untuk membantu melakukan observasi di pabrik dalam tenggat waktu sekitar 6 bulan. Tim tersebut bersepakat bahwa yang menjadi objek penelitian bukanlah manusianya secara *an sich*, melainkan aspek pendukung operasional pabrik tersebut secara keseluruhan. Baik dari sudut organisasi, pengembangan karir, fasilitas, *ilumination,* temperatur, *noise*, sampai dengan *workplace design* dan *psychoergonomy*. Ringkas cerita, temuan tim cukup mengejutkan bagi direksi dan jajaran manajemen perusahaan tersebut. Disampaikan bahwa penyebab gangguan mental para mekanik dan *crane operator* tadi adalah suasana monoton dan kesepian (*loneliness*). Pabrik yang luas tanpa alat informasi dan komunikasi yang memadai sangat mengganggu kenyamanan kerja mereka. Selain itu, ditemukan juga ada pengaruh yang signifikan bagi aspek kejiwaan karyawan, yaitu sistem penerangan. Beberapa

saran diajukan dan ditindaklanjuti manjemen dengan menambah fasilitas *Handy Talky*, pesawat televisi di ruang istirahat, dilengkapi audio dengan musik pengiring. Manajemen juga mengganti sistem penerangan pabrik sepanjang 1 km itu dari deretan lampu natrium yang bercahaya kuning dengan lampu mercury yang berwarna putih. Dalam uji coba, karyawan lebih memilih mendengarkan acara pilihan pendengar dari radio yang terpasang daripada musik pengiring yang menggunakan tape recorder. Mereka lebih suka mendengarkan pilihan pendengar, lantaran merasa ada proses interaktif dengan dunia luar. Sedangkan penggantian lampu yang semula berwarna kuning menjadi *cool daylight* telah menjadikan karyawan tidak merasa "*ngelangut*", sentimental atau bahkan *melancholic.* Beberapa tahun berlalu sejak pergantian beberapa prasarana, *workplace design* yang lebih baik dan sistem komunikasi informal dilaksanakan, hingga tidak ditemukan lagi karyawan yang melihat kepala bergelayutan atau melayang-layang. Suasana melankolis berganti ceria dan akhirnya semangat serta produktivitas kerja dari tahun ke tahun terus meningkat. Sebuah saran yang tidak terlalu mahal.

Lantas apa yang bisa kita petik dari kisah di atas? Sungguh, sebuah proses komunikasi sangat diperlukan antara individu yang satu dengan lainnya, baik secara tatap muka maupun dengan piranti teknologi informasi dan komunikasi. Bagaimanapun juga ranah penelitian psikologi tidak mungkin terlepas dari aspek pendukung lingkungannya dalam membangun kepribadian yang utuh. Sebuah realitas sosial menunjukkan pada dasarnya individu butuh untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesamanya. Sebelum dilakukan perbaikan, mereka merasa teralienasi dan tersegregasi. Kemudian ditambah lagi dengan suasana remang-remang membuat karyawan cenderung "*moody*" dan sangat sentimental, lantas berakhir pada kondisi tertekan jiwanya secara berkepanjangan. Pengalaman di atas memang terjadi di tahun 80-an, sehingga tidak mustahil berbeda dengan kondisi saat ini. Dengan peralihan generasi serta teknologi informasi yang pesat telah mengubah tantangan mekanik dan *crane operator* di pabrik baja tersebut. Tidak mustahil mereka tidak memerlukan pertemuan *face to face* seperti generasi sebelumnya. Karena kini, kendati di atas *forklift*, mereka tetap bisa berkomunikasi

mesra dengan anak, isteri atau kerabatnya lewat SMS, WA, twitter ataupun yang lain.

## Tantangan Profesi

Memang tidak berlebihan jika manajemen pabrik baja saat itu memberikan apresiasi kepada tim psikologi yang dibentuk, karena sesungguhnya profesi psikolog tidak terbatas pada "stigma" yang terjadi di masyarakat selama ini. Sesungguhnya banyak hal lain yang bisa dilakukan oleh seorang psikolog. Bukankah dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2015-2019 setiap regulasi dari pemerintah harus mempertimbangkan berbagai aspek kemanusiaan, termasuk alih generasi, aspek jender dan kompetisi yang *fair*? Dalam konteks kemanusiaan itulah sesungguhnya tantangan terbesar dari kompetensi profesi psikologi.

Saat ini masih banyak tantangan profesi psikologi yang perlu diselesaikan. Sekedar catatan, dalam menangani moda transportasi, profesi psikologi diperlukan untuk menjembatani perbedaan pandangan dan pemahaman antara yang konvensional dengan yang menggunakan aplikasi. Bukankah sempat terjadi kegagapan dalam mengambil keputusan saat terjadi unjuk rasa para sopir taksi konvensional? Padahal jika sudah diketahui sejauhmana kesenjangan pandangan antara yang konvensional dan berbasis aplikasi di masyarakat, tentunya pemerintah tinggal memformulasikannya dalam regulasi yang tepat sasaran.

Masalah lain yang cukup fundamental dalam ranah psikologi adalah penggunaan alat tes oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Kendati "alat tes" hanyalah piranti pendukung dalam menegakkan diagnosis terhadap keluhan individu, namun sepatutnya harus diterbitkan perundangan yang mengatur hak pembuatan dan penerbitan alat-alat tes psikologi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah meyebabkan lahirnya berbagai alat tes yang belum terjamin kehandalan serta kesahihannya. Sementara itu, masyarakat biasanya akan mencari alat tes yang *instant*, tidak terlalu birokratis dan hasilnya bisa segera diketahui.

Ambiguitas profesi psikolog yang begitu lentur di bawah naungan berbagai Departemen atau Kementerian, sesungguhnya menyebabkan

tersendatnya eksistensi yang kokoh dari profesi psikolog. Bukankah profesi psikolog bisa bernaung di Departemen Kesehatan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Departemen Perindustrian dan berbagai departemen lainnya? Sebuah dilema yang masih terbuka untuk didiskusikan.

Sejujurnya profesi psikologi di masa yang akan datang juga terancam eksistensinya oleh sejawat dari disiplin ilmu lain yang mempelajari aspek psikologi lewat kemajuan teknologi informasi. Karena memang sesuai hakekatnya, dimana ada kehidupan manusia, disitulah profesi psikologi berada. Dikhawatirkan bahwa di masa depan, masyarakat tidak lagi peduli apakah profesi itu dijalankan secara professional oleh psikolog ataupun ahli lainnya.

Akhirul kalam, tentunya sebagai praktisi, kami hanya bisa menyampaikan realitas di lapangan dengan segala tantangan konkretnya. Apabila profesi psikologi tidak segera berbenah diri, memperluas cakrawala pandang dan mengukuhkan eksistensinya dalam jagat kemaslahatan masyarakat, dikhawatirkan profesi psikologi akan surut lantaran tersaingi pesatnya teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri. Semoga tidak akan terjadi … walaupun sekedar dalam mimpi.

## Daftar Acuan

*Hanifah, A. (1977). Revolusi memakan anak sendiri: Tragedi Amir Syarifuddin. Majalah Prisma No. 8, Agustus.*

*Olson, P., & Brescher, H. (2011). The power of 4. The four generations: Who they are. Diunduh dari http://www.vertexsolutionsgrp.com/sites/default/files/docs/generations_full_6.pdf (26 Maret 2016).*

*Soemantri, D. (2004). Monolog Kang Sastro. Yogyakarta: Media Pressindo.*

**Dibyo Soemantri Priambodo. "Information TechnologyAbsorption" and the Challenge for the Psychology Profession: A Small Note from a Practitioner."**

*The challenges the psychology profession in Indonesia is facing include bridging the gaps between the different ways in conduting business namely the conventional ones and those based on the information technology, the ambivalence with regard to its relationship with the various governmental departments, and the growing competition with other psychology related professions. Hence it is the time for psychology profession in Indonesia to make the necessary changes as well as to broaden its horizon to avoid being marginalized in the new world of information technology.*

# 29
# Psikologi *Abal-Abal* di Era Digital

Ignatius Ryan Jeffri Dharmawan,
Rizki Restuning Tiyas, & Riska Andari

## Pengantar

> "Pernahkah Anda berharap agar status Anda di Facebook di-like oleh sebanyak mungkin teman Anda? Pernahkah Anda menunggu supaya status Anda dibagikan, dikomentari, dan disukai oleh teman Anda? Pernahkah Anda merasa jengkel dan baper lantaran foto Anda di Instagram tidak mendapatkan love dari followers? Pernahkah Anda meng-klik LIKE supaya mendapat rumah tahun depan? Atau mengetik sebuah angka supaya gambar ular bergerak? Dan, bisakah Anda hidup tanpa Wi-Fi dan mematikan paket data Anda selama satu minggu?"

Perkembangan teknologi Internet yang begitu pesat telah menyambut Indonesia sejak awal abad XXI yang lalu, dan dalam waktu hampir dua dekade jaringan nirkabel kini sudah mencapai 4.5 G. Sayangnya (dan ironisnya), pergerakan jaringan Internet hampir sama cepatnya dengan meningkatnya gangguan mental dan dinamika sosial di masyarakat, mulai dari kontroversi terhadap dimasukkannya kecanduan Internet ke dalam pedoman penggolongan gangguan mental (DSM 5) oleh Asosiasi Psikiatri Amerika (Pies, 2009), perubahan gaya berbelanja yang makin melestarikan perilaku maladaptif *impulse buying* (Floh & Madlberger, 2013), hingga kericuhan masyarakat di akun portal-portal berita yang ada di *Facebook*.

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini teknologi adalah sahabat seluruh lapisan masyarakat. Bahkan *smartphone* pun bukan lagi merupakan benda asing bagi nenek-nenek dan *emak-emak* di pasar. Tukang becak, kuli bangunan, hingga anak SD kini juga bisa mencicipi *smartphone* layar sentuh dan berselancar di dunia maya. Para *jomblo* juga bisa merasa memiliki teman ketika malam minggu yang lara tiba berkat keberadaan *smartphone*. Ada operator seluler yang mengusung jargon "Internet Untuk Rakyat" dalam salah satu promosinya. Dampak positif perkembangan Internet sudah dapat dirasakan. Melalui media sosial yang jauh terasa dekat, yang kangen bisa bertatapan, yang susah dimudahkan, dan yang tinggal di pelosok tercerahkan oleh pengetahuan.

Namun, ibarat sebuah koin yang memiliki dua sisi, segala sesuatu di dunia ini pasti memiliki sisi positif dan negative, termasuk Internet dan media sosial yang ditawarkannya. Melalui media sosial pula, kini yang kangen bisa "bersentuhan", yang muda menjadi cepat dewasa, yang asal bicara harus siap dipenjara, dan yang udik disarankan piknik. Sebagai negara berkembang, baik rakyat maupun Pemerintah Indonesia tampaknya sama-sama belum siap mengantisipasi dampak negatif yang beberapa tahun belakangan menghempaskan para pengguna setia Internet. Atau, jangan-jangan mereka bahkan tidak merasakan dan menganggap kondisi tersebut sebagai dampak negatif?

Riset psikososial yang seharusnya menjadi garda depan dalam mengeksplorasi dan mengontrol perubahan perilaku masyarakat yang cenderung sudah tidak sehat ini masih amat sangat terbatas. Masih jarang mahasiswa yang tergerak untuk meneliti isu-isu kontemporer seperti ini. Mereka lebih nyaman meneliti topik tradisional dengan teori yang sebenarnya sudah banyak digantikan oleh teori kontemporer. Temuan di luar negeri menunjukkan hasil yang mengejutkan sebab kurang dari 40% penelitian yang dipublikasikan dapat direplikasi (Kurilla, 2015; Sample, 2015). Perlu dicatat bahwa replikasi dalam penelitian merupakan salah satu tonggak ilmiah sebuah ilmu. Menjadi perlu dipertanyakan kembali apakah teori-teori yang ada di buku-buku kuliah masih relevan dengan kondisi saat ini. Pandangan yang lebih ekstrem bahkan mengkhawatirkan bahwa Psikologi akan kembali ke zaman purbakala manakala wajah, bentuk hidung, garis tangan, bentuk jempol, atau bentuk rumah dianggap mempengaruhi

kepribadian. "Ah, itu kan di luar negeri. Di Indonesia tidak ada berita seperti itu", sergah Anda. Memangnya di Indonesia sudah ada badan yang bertugas mengawasi dan berhak mencabut publikasi yang terbukti merekayasa hasil penelitian?

## Didiklah, Jangan Hanya Bidiklah!

Ada ungkapan dalam bahasa Latin, *vox populi vox Dei* yang berarti bahwa suara rakyat adalah suara Tuhan. Ungkapan tersebut ingin menggambarkan cara kerja demokrasi, yaitu rakyat sebagai pemberi perintah sedangkan Pemerintah sebagai pelaksananya. Permasalahan yang muncul dua tahun lalu adalah ketika suara rakyat dibeli, sehingga tidak bisa dipastikan apakah suara rakyat itu adalah suara Tuhan atau suara perut orang-orang yang berkepentingan. Seperti yang sudah disampaikan pada bagian pengantar, para pembaca selaku pengguna Internet mungkin bahkan tidak menyadari kalau suara mereka terbeli. Meminjam istilah forum Kaskus yang populer dua tahun lalu, mereka mungkin sadar penuh dan sengaja menciptakan kondisi tidak kondusif dengan berprofesi sebagai pasukan nasi bungkus dan nasi kotak.

Jual beli suara rakyat, entah disadari atau tidak, terjadi tepatnya ketika Pemilihan Presiden 2014 yang lalu. Kala itu sedang ramai-ramainya terjadi kampanye hitam melalui berbagai macam media. Parahnya, sejarah yang sama nampaknya sedang berulang dalam kasus Pilkada DKI dengan masih diangkatnya kata kunci dan kemasan isu yang sama, yaitu SARA atau suku, agama, ras, dan antar golongan.

Pola pikir masyarakat era tahun '80-an dan '90-an yang memandang pemberitaan di media sebagai sesuatu yang benar nampaknya masih terpateri sempurna hingga sekarang. Pengguna telepon seluler yang polos dan baru kenal Internet atau *Facebook* cenderung langsung percaya pada informasi atau pemberitaan yang ada. Permasalahannya, kini tidak hanya tersedia satu portal media seperti dulu, yaitu TVRI, sehingga pengaburan informasi mudah dilakukan.

Selain jumlahnya yang tidak hanya satu, kini media juga cenderung tendensius dan mewakili suara pihak-pihak tertentu.

Kepolosan masyarakat yang baru berkenalan dengan teknologi disalah-gunakan melalui penulisan *headline* atau *tagline* berita yang provokatif. Apalagi, masyarakat yang menggunakan fasilitas data secara gratis melalui *Facebook* akan cenderung bereaksi secara spontan tanpa membaca isi berita yang sebenarnya terlebih dahulu karena tidak memiliki akses ke situ.

Ilustrasi di atas memberikan gambaran bahwa pengguna Internet di Indonesia merupakan bidikan dan target operasi dengan agenda tertentu, entah untuk tujuan politis atau sekadar iseng mencari untung dengan memanfaatkan jumlah kunjungan darii sang pemilik situs. Kalau memang berniat membagikan informasi semestinya memberikan judul yang lebih netral. Benarkah media dan portal berita di *Facebook* tidak bisa melihat kekacauan di kalangan rakyat sebangsanya sendiri sebagaimana tercermin dari ungkapan mereka di kolom komentar? Benarkah untuk bekerja dan meraup untung harus tega mengorbankan orang lain dengan membiarkan mereka saling berkelahi? Kalau benar evaluasi berkesinambungan dan perawatan *fanpage* di Facebook dilakukan sebagaimana mestinya dan ketika menyadari telah terjadi kondisi yang sudah tidak sehat, idealnya pihak media harus melakukan sesuatu untuk mencegah merebaknya kemungkinan yang buruk di masyarakat.

Pendidikan yang kurang memadai kiranya memang juga menjadi salah satu faktor mengapa masyarakat Indonesia mudah tersulut, apalagi jika dibumbui dengan isu-isu SARA. Itulah sebabnya masyarakat Indonesia yang masih udik lebih aman ikut piknik daripada harus menjadi korban kebakaran jenggot akibat provokasi yang berasal dari sumber yang tidak kredibel. Mengisi teka-teki silang mungkin bisa menjadi metode inovatif dan mendidik untuk menghindarkan masyarakat menengah ke bawah dari bahaya dijejali dan dibingungkan dalam arti dibodohi  dengan informasi yang bias dan tidak akurat.

*Emak-emak* yang baru pertama kali asyik bermain *Facebook* dan para anak baru gede atau ABG yang bersifat labil biasanya menjadi korban pembodohan. Lagi-lagi kaum menengah ke bawah yang menjadi korban. Stimuli pemancing seperti, “HEBOH Polisi Razia di Jalan Kampung & Terima Duit Recehan” atau “Klik *LIKE* jika Anda ingin punya rumah sendiri di tahun 2017” atau “Klik *LIKE* dan ketik

angka '1' di kolom komentar dan lihat apa yang akan terjadi pada ular ini" kiranya sangat menggugah pikiran bagi mereka yang belum mampu beradaptasi dengan *bizzare*-nya dunia maya. Tergerak oleh "*kepo*" atau dorongan ingin tahu dan ketakutan tidak mendapatkan rumah atau menemui bencana lainnya, secara impulsif mereka akan mematuhi ajakan itu.

Andaikan pada contoh di atas kita klik *LIKE*, benarkah itu kita lakukan karena mengharapkan mendapatkan rumah tahun depan? Kalau memang tidak ada rencana ikut undian, tidak ada dana warisan, dan tidak ada niat untuk membeli rumah, mana mungkin tiba-tiba sebuah rumah jatuh dari langit? Cobalah yakinkan diri Anda dan setiap hari lakukanlah perintah "Klik *LIKE* jika Anda ingin menemukan uang Rp. 5.000,00 di tengah jalan". Benarkah Anda mendapatkan uang Rp. 5.000,00 di tengah jalan setiap hari? Jika cuma dengan klik *LIKE* seseorang bisa mendapatkan semua materi yang diinginkannya tanpa usaha dan kerja, kami pun yakin bisa menyejahterakan seluruh rakyat Indonesia tanpa harus menjadi Presiden. Kami jamin!

Pendidikan untuk berpikir kritis semacam itulah yang perlu diberikan pada masyarakat pengguna Internet. Masih banyak bentuk stimuli lain yang bertujuan membodohi atau menyebarkan paham dan gerakan politik tertentu. Apalagi menghadapi pengguna yang tidak memiliki pemahaman memadai, cukup dipancing dengan isu-isu SARA, komunis, illuminati, Yahudi, Freemason, etnis ini, etnis itu, dan sejenisnya, maka akan membludaklah komentar emosional mereka. Logika berpikir sesat yang menggeneralisasikan keburukan satu oknum pada satu kelompok masyarakat jelas keliru dan perlu diwaspadai. Belum lagi gaya bahasa *satire* dan sarkasme mulai populer di kalangan pengguna media social dan cukup banyak warga masyarakat yang menganggapnya sebagai sesuatu yang serius dan bukan sekadar sindiran sehingga emosi mereka pun terpancing kembali.

Di sinilah seharusnya media berperan memfasilitasi serta memupuk pluralitas dan toleransi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, bukan malah memberikan informasi provokatif atau memanfaatkan ketidaktahuan pengguna Internet untuk tujuan keuntungan semata, entah tujuan *marketing* maupun politis. Edukasi tentang gaya bahasa satire dan sarkasme dalam penulisan perlu diberikan secara khusus

karena tidak semua orang memiliki kepekaan terhadap gaya bahasa tersebut.

Seberapa pentingkah mendidik masyarakat agar terbuka terhadap orang dengan ras, suku, atau agama yang berbeda? Sangat penting. Memangnya kita bisa memilih untuk lahir di lingkungan etnis mayoritas atau minoritas? Memangnya kita bisa memilih untuk lahir di lingkungan suku tertentu? Hanya karena seseorang hidup di lingkungan etnis mayoritas, bukan berarti dia berhak mendiskriminasi dan memarginalkan pihak lain. Pihak lain itu lahir di lingkungan suku atau ras tertentu juga bukan karena kehendak mereka. Memangnya kita mau disalahkan dan didiskriminasi karena warna kulit, bentuk mata, dan asal-usul yang tidak bisa kita pilih sendiri? Masyarakat di dunia maya kini terkesan sangat mudah disulut untuk menghina saudara sebangsanya sendiri. Marilah kita didik masyarakat kita untuk lebih terbuka dan toleran terhadap perbedaan, bukan malah memprovokasi mereka untuk membenci sesama yang kebetulan berbeda ras, etnis, suku, atau agama.

## Kalau Jempol Anda Lebih Pendek dari Jari Lain, Berarti Anda Calon Orang Sukses: Jangan Mengkambing-hitamkan Psikologi

Kehadiran *gadget* yang canggih dengan harga terjangkau menjadikan hampir semua lapisan masyarakat mulai dari yang berdasi hingga mereka yang memiliki penghasilan menengah ke bawah bisa mencicipi berbagai fiturnya. Internet merupakan salah satu fitur hebat sekaligus wajib bahkan untuk *gadget low-end* sekalipun. Fitur tersebut memungkinkan kita mengakses begitu banyak hal, mulai dari informasi mengenai pengetahuan, berita terkini, hiburan, tutorial, resep, hingga media sosial yang kini ada begitu banyak macamnya mulai dari yang menjadi *trend* di era remaja tahun 2000-an seperti *Friendster* hingga media sosial masa kini yang juga dimiliki oleh ibu-ibu rumah tangga seperti *Facebook*, *Twitter*, LINE dan sejenisnya. Apalagi seluruh proses pembuatan akun media sosial juga gratis. Siapapun yang mau dan mampu mengoperasikan *gadget* bisa dengan mudah memiliki akun-akun tersebut. Keuntungannya pun begitu banyak mulai dari kemudahan dalam menjalin komunikasi jarak

jauh, pengembangan kreativitas bagi *blogger*, serta ajang unjuk gigi hasil karya fotografi, desain, kuliner, dan sebagainya.

Di sisi lain tidak sedikit pula dampak negatifnya, mulai dari pembuatan akun palsu, akun penipuan, akun yang memprovokasi hingga akun-akun tidak bertanggung jawab yang sengaja menyebarkan informasi tidak akurat namun dikemas dengan kalimat menarik dan "seolah-olah" cerdas. Parahnya lagi, informasi sesat yang disajikan diklaim sebagai hasil penelitian termasuk memoles hasil penelitian abad Pencerahan yang sudah kedaluwarsa untuk dipopulerkan kembali di abad XXI, seperti informasi tentang identifikasi kepribadian melalui garis tangan, letak tahi lalat, struktur jari, bahkan golongan darah dan kaitannya dengan kesuksesan hidup seseorang. Judul-judul provokatif seperti "golongan darah O lebih rajin dari golongan darah A", "jempol kaki yang pendek mencerminkan kewibawaan", dan "tahi lalat di hidung menunjukkan orang yang penyabar" setia menemani *timeline* media sosial serta terus-menerus di-*like* dan dibagikan ulang oleh ribuan orang. Ada berbagai kemungkinan motif yang mendasarinya, seperti seru-seruan, iseng, supaya kelihatan pandai, gaul, keren, atau supaya terlihat kekinian.

Remaja labil, anak *alay*, tukang galau, dan murid sekolah polos yang tidak berdosa merupakan sasaran empuk tindak penyebaran berita *pseudoscience* tersebut. Banyak dari mereka yang mempercayainya dan menjadi tertarik pada keindahan ilmu Psikologi yang diklaim bisa menembus batas ruang dan waktu dalam arti bisa mengetahui sesuatu tanpa harus diberitahu. Tidak sedikit siswa SMA yang ingin masuk jurusan Psikologi karena tertarik (baca: tertipu) untuk mempelajari cara membaca kebohongan, meramal nasib, dan melihat kepribadian dan masa lalu orang lain melalui satu kedipan mata.

Bagi siswa SMA yang masih labil, polos, dan penurut, rayuan *pseudoscience* semacam itu bisa berpengaruh besar dalam hidup mereka. Andaikan mereka membaca kutipan "sebagai orang dengan golongan darah B, Anda terlahir cerdas dan berbakat; jika Anda yakin, kemampuan Anda akan melampaui batas orang-orang pada umumnya" sebulan sebelum SBMPTN, bisa jadi mereka hanya memilih tidur-tiduran tanpa belajar sebagai persiapan menghadapi peristiwa yang bisa menentukan masa depan mereka itu. Contoh

lain, seandainya gadis-gadis remaja membaca ramalan jodoh melalui bentuk jari dan mempercayainya, bisa jadi mereka mendadak menjadi galau, minder, bahkan depresi dan takut menjalin hubungan asmara. Betapa kasihan masa depan kesuksesan hidup meliputi pendidikan, karir, dan jodoh dari anak-anak muda itu jatuh ke dalam kuasa postingan *pseudoscience* semacam itu.

Psikologi sangat dirugikan oleh banyaknya postingan tidak bertanggungjawab yang memakai topeng seolah ilmiah dan mengklaim diri sebagai bagian dari Psikologi. Bisa dibayangkan apa yang mungkin terjadi seandainya saran ramalan tidak jelas yang menyatakan "Ini hidup Anda, jangan mau diatur oleh orang lain; hidup adalah untuk kebebasan" dibaca oleh seorang remaja berlatar belakang *broken home*. Bisa jadi dia akan pergi meninggalkan rumah atau bahkan membiarkan nyawanya melayang demi membebaskan diri dari masalah hidup yang menimpanya.

Sudah waktunya bagi kita, para mahasiswa, dosen, peneliti, praktisi, dan siapapun yang berada di bawah naungan ilmu Psikologi meningkatkan gairah meneliti agar ilmu kita tidak terus-menerus dikambing-hitamkan atas informasi yang tidak benar. Pada konteks dunia maya, kita cukup menyebarkan informasi yang jelas. Tidak semua pengguna Internet memiliki kapabilitas untuk menyaring konten yang sesuai dengan kaidah ilmiah ilmu Psikologi dengan konten yang bertujuan untuk seru-seruan belaka. Warga komunitas Psikologi, mari kita selamatkan ilmu tercinta kita ini dengan semangat riset dan katakan tidak pada mitos abal-abal!

## Asosiasi Psikiater Indonesia Disentil *APA* soal *LGBT*, Apa Kabar Psikologi Indonesia?

Fenomena *lesbian-gay-bisexual-transgender* atau LGBT akhir-akhir ini menjadi bahan pembicaraan hangat di masyarakat Indonesia, lebih-lebih dengan adanya kasus pelecehan seksual terhadap remaja yang melibatkan salah satu artis ternama di Indonesia sebagai pelakunya. Tampaknya seluruh perhatian masyarakat Indonesia langsung tertuju pada fenomena tersebut. Berbagai kalangan mulai dari masyarakat umum, mahasiswa, lembaga keagamaan, anggota DPR hingga menteri ikut angkat bicara. Salah satu pokok yang ramai

diperbincangkan adalah pernyataan sebuah lembaga keagamaan bahwa pelaku LGBT harus direhabilitasi ("MUI minta", 2016). Ada sebagian warga masyarakat yang setuju dengan pernyataan tersebut, tetapi tidak sedikit pula yang tidak setuju. Mereka yang setuju sebagian besar mendasarkan sikap mereka pada argumentasi agama dan norma yang dijunjung di Indonesia, sebagian kecil mendasarkan sikap mereka pada argumentasi ilmiah. Sebaliknya, mereka yang tidak setuju pada umumnya mendasarkan sikap mereka pada argumentasi ilmiah yang berkembang selama ini.

Terkait penelitian, masyarakat Psikologi di Indonesia selayaknya memberikan perhatian pada kejadian yang menimpa Asosiasi Psikiatri Indonesia belum lama ini. Mereka mendapatkan *sentilan* dari Asosiasi Psikiatri Amerika Serikat terkait pernyataan mereka bahwa homoseksual merupakan masalah mental atau orang dengan masalah kejiwaan (ODMK), sedangkan orang dengan gangguan jiwa (ODGJ) seperti transgender dapat diobati dengan terapi konversi ("LGBT bukan", 2016). Pihak Asosiasi Psikiatri Amerika Serikat berargumen bahwa banyak hasil riset terkait LGBT menunjukkan bahwa LGBT bukanlah gangguan mental. Sementara pihak Himpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia berargumen bahwa posisi dan pendapat mereka sudah sejalan dengan Undang-Undang Nomor 18 tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa dan PPDGJ-III.

Pertanyaannya, bagaimana pendapat komunitas Psikologi Indonesia mengenai fenomena LGBT? Terkadang diam itu memang emas, sebaliknya tahu kapan waktunya berbicara itu berlian. Saat ini masyarakat Indonesia sedang asyik-asyiknya menikmati produk teknologi yang dinamakan Internet. Portal berita semakin banyak, membangun situs Internet juga mudah dan murah, semua serba bisa mulai dari "bisa jadi benar" hingga "bisa-bisa malah salah". Nampaknya ada satu item pertanyaan di luar 5W + 1H yang perlu ditinjau oleh editor dan penulis berita sebelum mempublikasikan karyanya, yaitu "*What if*" atau apa konsekuensinya jika berita yang entah netral atau tidak itu dibaca oleh masyarakat.

Ada kecenderungan pada manusia untuk hanya mendengarkan apa yang ia inginkan dan sukai. Sebaliknya, yang tidak sesuai dengan yang diyakininya secara otomatis akan ia tolak mentah-mentah bahkan sekalipun itu merupakan fakta ilmiah. Gejolak sosial tidak akan dapat

dihindari dan inilah tantangan Psikologi di Indonesia. Idealnya media hanya memberitakan informasi dari sumber terpercaya sedangkan sumber terpercaya itu pun menyampaikan informasi berdasarkan data dan fakta kepada media dengan tujuan mencerdaskan masyarakat. Namun mengingat bahwa faktor kekeluargaan begitu kental di Indonesia sedangkan media di zaman sekarang dimiliki oleh Si Ini atau Si Itu yang memiliki orientasi berbeda-beda dalam hal penyebaran informasi, maka idealisme di atas nampaknya harus dicapai dengan perjuangan yang berat.

Terkait kasus di atas kiranya Psikologi Indonesia tidak harus sepenuhnya diam namun juga tidak perlu ikut-ikutan unjuk gigi dengan menjadi ilmuwan dadakan melalui pernyataan ketidakberpihakan terhadap LGBT. Kami memahami bahwa kasus LGBT tidak mudah dipahami oleh masyarakat Indonesia dari segi ilmiah. Jika memang tidak siap atau tidak tahu bagaimana bersikap, memang lebih baik diam atau cukup memberikan pernyataan netral, misal "Riset tentang LGBT sejauh ini menunjukkan bahwa gen memiliki peranan (walaupun bukan satu-satunya pemeran) dalam orientasi seksual. Namun demikian, penelitian terkait kasus tersebut masih terus dilakukan hingga saat ini, sehingga kami belum bisa menyatakan secara tegas posisi kami atas fenomena ini". Posisi tersebut kiranya lebih terhormat dan bijaksana daripada harus bersikap impulsif dengan akibat menjatuhkan martabat Psikologi Indonesia di mata dunia. Psikologi sebagai ilmu harus menjunjung tinggi kaidah ilmiah. Posisi demikian secara tidak langsung berdampak memberi kesempatan bagi masyarakat Indonesia untuk mencerna informasi sekaligus menunjukkan bahwa Psikologi Indonesia berbicara atas dasar penelitian ilmiah. Psikologi kita adalah Psikologi ilmiah, bukan lagi Psikologi purba yang berpretensi bisa menebak dalam arti menjustifikasi sifat orang dari bentuk hidungnya.

## Penutup

Ke depan ilmu Psikologi yang konon menyatakan diri sebagai ilmu yang mempelajari perilaku dan proses mental, harus mampu menjadi garda depan dalam memetakan dan mengusulkan intervensi atas isu-isu sosial yang sedang hangat. Psikologi harus bergerak

maju bersama masyarakat, bukan malah asyik bersembunyi dalam selimut pengetahuan tradisonal dan mengajarkan sejarah usang pada mahasiswanya. Di Barat penelitian interdisipliner semakin berkembang. Era *big data* mulai datang. Psikologi bisa menggandeng para *computer engineer* dan ahli informasi lainnya untuk menyerap data dari media sosial dan memetakan perilaku manusia atau mengembangkan sistem kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Psikologi juga bisa menggandeng sosiologi untuk pengembangan komunitas (*community development*) dan memberdayakan masyarakat melalui intervensi social atau menggandeng ilmu politik dan komunikasi untuk mendukung interaksi antara Pemerintah dan rakyat yang lebih efektif.

Marilah kita hentikan aneka pembodohan berkedok Psikologi seperti membaca kepribadian seseorang melalui bentuk tangan, bentuk hidung, bentuk jempol, dan bentuk anggota badan lainnya. Hidup kita terlampau kompleks untuk sekadar dikendalikan jempol—kecuali kalau kita berprofesi sebagai model mungkin bentuk hidung akan mempengaruhi pemasukan finansial kita. Mana mungkin seluruh nasib kita ditentukan oleh jempol. Marilah kita hentikan penyebaran informasi HOAX yang tidak berbobot. Masyarakat harus diedukasi, bukan ditipu oleh berita-berita sensasional yang tidak masuk akal.

Dengan dukungan Pemerintah melalui program beasiswa luar negeri bagi pelajar Indonesia, kita akan memiliki sumber daya yang cukup untuk mewujudkan masyarakat yang lebih bermartabat. Tulisan ini berusaha meninjau dampak negatif dari perkembangan Internet agar dapat menjadi bahan pertimbangan dan evaluasi bagi Pemerintah, pembuat kebijakan, pemangku kepentingan (*stakeholder*), serta para pembaca dan masyarakat dunia maya. Kita berharap agar Internet sebagai dunia maya dapat menjadi tempat yang ramah untuk mencari ilmu, memperkaya pengetahuan, dan meningkatkan kualitas kecerdasan rakyat Indonesia. Salam Internet sehat, salam Internet positif!

## Daftar Acuan


*Floh, A., & Madlberger, M. (2013). The role of atmospheric cues in online impulse-buying behavior. Electronic Commerce Research and Applications, 12, 425-439. doi: 10.1016/j.elerap.2013.06.001*

*Kurilla, B. (2015, Juli 23). Can we trust psychological research? Diakses dari http://www.geekpsychologist.com/can-we-trust-psychological-research/*

*LGBT bukan masalah kejiwaan: Asosiasi Psikiatri AS surati Indonesia. (2016, Maret 17). BBC Indonesia. Diakses dari http://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2016/03/160316_indonesia_lgbt_psikiatri_indonesia.*

*MUI minta pelaku LGBT dapat program rehabilitasi. (2016, Februari 17). Mi'raj Islamic News Agency (MINA). Diakses dari http://www.mirajnews.com/id/mui-minta-pelaku-lgbt-dapat-program-rehabilitasi/101791*

*Pies, R. (2009). Should DSM-V designate "Internet Addiction" a mental disorder? Psychiatry, 6(2), 31-37. Diakses dari http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2719452/pdf/PE_6_02_31.pdf*

*Sample, I. (2015, Agustus 27). Study delivers bleak verdict on validity of psychology experiment results. The Guardian. Diakses dari https://www.theguardian.com/science/2015/aug/27/study-delivers-bleak-verdict-on-validity-of-psychology-experiment-results*

**Ignatius Ryan Jeffri Dharmawan, Rizki Restuning Tiyas, & Riska Andari. "Fake Psychology in the Digital Era".**

*The emergence of the Internet and technology brings many benefits for the Indonesian society. However, there are several disadvantages caused by the Internet ranging from unreliable information, mental and addictive problems to social unrest in cyberspace. Not all of Internet users in Indonesia can filter every information published in the cyberspace. Ideally the media should educate, gives reliable information, and makes society smarter. Unfortunately, some social media accounts promote pseudoscience and myths including palmistry, numerology, face reading, and the like which they claim as psychology. The media has also the potential to incite social unrest such as the case related to debate on whether LGBT is a form of mental disorder or not. The psychological science and society in Indonesia, however, seem to have no power to play their role as behavioral scientists in settling down the issue in a scientific way. Hence, it is the tasks of the psychological community in Indonesia to pay more attention to the social issues around us. Psychology should not be exclusive. On the contrary, we psychologists should develop interdisciplinary researches to boost our quality and our contribution to our nation.*

# 30
# Integrasi Psikologi dan Teknologi Informasi

Clara Moningka

*Technology is a queer thing.*
*It brings you great gifts with one hand,*
*and it stabs you in the back with the other hand*
(Carrie Snow)

Selamat datang di era digital. Perubahan sosial yang terjadi di masyarakat kita tidak terbatas pada perubahan politik dan ekonomi, namun juga perubahan pada teknologi informasi. Thomas Friedman tahun 2005 dalam bukunya "The World is Flat" mengemukakan bahwa dunia menjadi datar dan dengan mudah manusia terhubung satu sama lain dengan adanya teknologi informasi. Situs pencari seperti *Google* dan *Yahoo* memudahkan manusia untuk mencari berbagai informasi, sedangkan *Facebook* membuktikan teori *6 degrees of separation*; dimana semua orang di seluruh dunia terhubung hanya melalui 6 orang lainnya. Perkembangan ini pula membuat komunikasi antara pribadi yang satu dengan lainnya tidak perlu dilakukan melalui pertemuan secara langsung. Hal inilah yang dikenal dengan CMC atau *Komputer Mediated Communication*, yaitu komunikasi antara satu orang atau lebih melalui sistem jaringan telekomunikasi berbasis komputer. December (dalam Thurlow, Chrispin, Lengel & Tomic, 2004) mengemukakan bahwa CMC adalah proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan media komputer yang melibatkan dua orang atau lebih dalam konteks tertentu untuk suatu tujuan. Hal ini merupakan suatu kemajuan yang tidak dapat kita hindari dan merupakan bagian dari globalisasi.

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi memberikan banyak kemudahan bagi umat manusia. Namun interaksi antara manusia dan mesin (baca: komputer) terkadang telah melampaui batas relasi antar manusia. Sandra (2012) mengemukakan bahwa teknologi bergerak ke arah teknologi sosial (sosioteknologi) yang menghubungkan individu dengan banyak individu lainnya dan bersifat semakin humanis dimana pola tersebut mendekati pola natural interaksi komunikasi manusia. Di saat semua aspek kehidupan mencoba memanfaatkan kemajuan ini dengan segala pro dan kontranya, kita sebagai ilmuwan psikologi juga ditantang untuk melihat dampak CMC sekaligus memanfaatkannya. Dalam psikologi CMC bukanlah hal yang baru, namun pada prakteknya penggunaan CMC di lingkungan psikologi di Indonesia masih terbatas. Contohnya, kebanyakan praktisi maupun ilmuwan di Indonesia masih mengerjakan psikotes dan observasi secara manual. Tulisan ini akan berfokus pada peran CMC secara umum serta peran CMC dalam riset dan pengembangan teori psikologi termasuk cara penggunaan teknologi ini dengan bijaksana.

## Psikologi dan Ruang Lingkupnya

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari jiwa dan perilaku (Sanderson, 2010). Ilmu psikologi cukup populer di kalangan mahasiswa karena berbagai paparan di media seperti serial "*Lie to me*" yang melukiskan bagaimana ilmu psikologi digunakan untuk melihat *facial expression*. Orang awam seringkali mengira bahwa psikologi dapat meramalkan perilaku. Hal ini tidak salah, namun meramal dalam psikologi merupakan peramalan bersifat ilmiah yang didasarkan pada pengamatan dan riset yang objektif. Kegiatan ini membutuhkan kompetensi yang baik dari sang ilmuwan.

Pada awal perkembangannya ruang lingkup psikologi adalah klinis yang berfokus pada abnormalitas atau penyimpangan yang terjadi pada manusia. Bagaimana masa lalu atau trauma dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Pada perkembangannya, psikologi tidak hanya memfokuskan diri pada penyimpangan yang terjadi pada manusia, namun juga pada berbagai hal yang dapat mempengaruhi perilaku manusia ataupun yang membuat manusia

mampu berperilaku dengan cara tertentu, serta interaksi manusia dengan manusia lain ataupun dengan objek lain. Seiring dengan perkembangan teknologi, ruang lingkup psikologi juga berkembang termasuk ruang lingkup penelitiannya. Psikologi juga mempelajari bagaimana pikiran dapat mempengaruhi perilaku kita dan bagaimana kita dapat menentukan pilihan atau respon. Hal inilah kemudian yang dikenal sebagai Psikologi Kognitif.

Aliran kognitif sendiri berfokus pada proses mental. Proses mental pada manusia meliputi bagaimana kita mempersepsi sesuatu, bagaimana kita memecahkan masalah, bagaimana kita mengingat dan memberikan atensi. Aliran ini berfokus pada cara kerja otak, yaitu bagaimana manusia berkognisi. Aliran ini dipelopori Jean Piaget, berkembang pada tahun 1960-an dan berakar pada aliran Gestalt yang menekankan perilaku secara keseluruhan dan bukan secara bagian-bagian seperti aliran-aliran sebelumnya. Revolusi kognitif terus berkembang pada tahun 1970-an dengan pendekatan komputasional yang dipelopori David Marr (Ling & Catling, 2012). Penelitian modern dalam psikologi kerap dikaitkan dengan fungsi kognitif yang dianggap memiliki kinerja seperti komputer.

## Penggunaan *Komputer Mediated Communication* Secara Umum

Menurut Wood dan Smith (2001), *Komputer Mediated Communication* (CMC) merupakan segala bentuk komunikasi antar individu atau individu dengan kelompok yang saling berinteraksi melalui komputer dalam suatu jaringan internet. Interaksi tersebut dapat dihadirkan melalui teks, audio maupun video dengan suatu sistem yang berjalan secara bersamaan seperti *real-time chatting* atau secara tidak bersamaan seperti *e-mail*). Melalui berbagai media komputer dan jaringan internet, CMC dipergunakan untuk berbagai interaksi. Selain itu CMC juga dipergunakan sebagai interaksi komunikasi dan pertukaran informasi massal bahkan digunakan untuk membentuk gerakan sosial.

Ada banyak contoh penggunaan CMC secara umum, namun penulis berfokus pada yang umum digunakan, yaitu: *electronic mail* atau *email, chat, world wide web (www), Facebook, Twitter,* dan *Sype.*

***Electronic Mail*** atau ***e-mail*** adalah media komunikasi yang dilakukan secara personal atau umum secara *online* dan dapat dikirim dalam waktu yang sangat singkat. E-mail merupakan salah satu fasilitas internet yang paling banyak digunakan dalam hal surat-menyurat maupun sebagai media promosi. Komunikasi melalui e-mail tidak menuntut pengirim dan penerima *login* pada waktu yang bersamaan. Hal ini menjadi kemudahan dan memberikan kenyamanan bagi pemakai (Herring, dalam Schiffrin, Tannen, & Hamilton, 2001).

***Chat*** adalah obrolan atau komunikasi yang disampaikan melalui tulisan singkat dengan tujuan agar pemakai bisa mendapatkan respon yang cepat pada waktu yang bersamaan. Chat bisa dilakukan dengan *voice or live chat*, baik personal maupun dalam kelompok. Pada tahun 2015 pengguna aplikasi ***Whatsapp*** telah mencapai 700 juta orang per bulan di seluruh dunia diikuti pengguna *Chinese WeChat* sebanyak 549 juta orang per bulan hanya di Asia, pengguna aplikasi lain seperti *LINE* sebanyak 205 juta orang per bulan di Jepang setiap bulan, dan pengguna *KakaoTalk* di Korea (Statista, 2015).

***World Wide Web* (www)** yang sering dikenal dengan *web* pada dasarnya adalah sebuah sistem dari *internet server* yang mendukung dokumen yang diformat secara khusus (Webomedia, 2015). World Wide Web pertama kali dikonsep oleh tim ilmuwan Inggris Berners-Lee dari CERN (1989) di Geneva dan diimplementasikan di internet pada tahun 1991. WWW terus berkembang dan jumlah pemakai Web terus bertambah.

***Facebook*** adalah jejaring sosial yang paling banyak penggunanya. Pengguna dapat mengekspresikan diri dengan membuat *profile*, mengunggah foto dan video, dan berkirim pesan. *Facebook* yang didirikan oleh Mark Zuckerberg dan rekannya serta yang pertama kali diluncurkan pada bulan Februari 2004 berhasil mencatat rekor sebagai salah satu media sosial yang paling banyak dipakai orang di seluruh dunia. Menurut laporan *The Wall Street Journal* (Dow Jones), pengguna aktif *Facebook* pada tahun 2012 mencapai lebih dari satu milliar. *E-marketer,* suatu badan independen dalam *market research* yang berkedudukan di Amerika Serikat (Moningka, 2016) melaporkan bahwa pada tahun 2015 sekitar 63 juta orang di Indonesia mengakses *Facebook* minimal sekali dalam satu bulan. Hal ini merupakan puncak dari penggunaan telepon genggam untuk mengakses *Facebook*. Jumlah

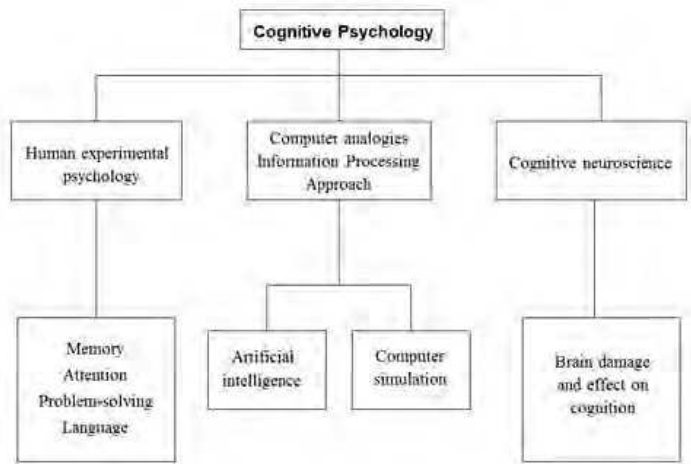
ini membuat Indonesia menjadi negara ke-3 terbesar di dunia yang penduduknya banyak mengakses *Facebook*, setelah Amerika Serikat dan India. Di akhir tahun 2015 diprediksi bahwa angka tersebut akan mencapai lebih dari 100 juta pengguna.

***Twitter*** adalah jejaring sosial yang memungkinkan penggunanya mengirim dan membaca pesan berbasis teks hingga 140 karakter dan dapat disebarkan dengan sangat cepat kepada semua pengguna yang mengikuti satu akun tertentu (Epstein & Kraft, 2010). Keunikan *Twitter* adalah memungkinkan terbentuknya interaksi sosial secara *online* diantara penggunanya. Jejaring sosial yang dibentuk sejak tahun 2006 ini berkembang dengan sangat cepat dan popularitasnya menyamai *Facebook* di seluruh dunia. Tingginya jumlah pengguna *Twitter* membuat media ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai keperluan seperti sarana protes, kampanye politik, promosi, dan media komunikasi darurat. Pada tahun 2004 ketika tsunami menghancurkan Aceh, berita dan bantuan kemanusiaan datang dengan cepat dan efektif, karena para relawan berhasil memulihkan jaringan komunikasi dan menyediakan koneksi internet dan menyebarkan lewat media sosial, salah satunya adalah *Twitter* (Nugroho, 2011).

***Skype*** adalah sebuah program komunikasi dengan teknologi P2P atau *peer-to-peer* dan merupakan program yang bersifat *freeware* atau dapat diunduh secara gratis (Manalu, 2014). Program ini menyediakan media komunikasi suara dan gambar yang memungkinkan penggunanya bisa bertatap-muka, melalui perangkat komputer dan jaringan internet. Dari beberapa riset ditemukan bahwa interaksi komunikasi tatap muka, walaupun melalui media, ternyata membuat komunikasi lebih mudah, intim, terbuka, dan memudahkan seseorang dalam menyampaikan permasalahan (Manalu, 2014).

Perkembangan CMC telah semakin maju dan tidak terbatas pada surat elektronik maupun percakapan secara *on-line,* namun digunakan juga untuk mendeteksi DNA, mengenal wajah seseorang dan sebagainya. Berdasarkan contoh penggunaan CMC yang kian populer saat ini, kita menyadari bahwa CMC telah menjadi bagian vital dalam komunikasi antar manusia. Namun bagaimana penggunaannya dalam penelitian atau riset di psikologi sendiri?

## Integrasi antara Psikologi dan *Computer Mediated Communication*

Telah dijelaskan bahwa seiring perkembangan teknologi, penelitian psikologi juga berkembang. Penelitian-penelitian di bidang kognitif dan *neuroscience* kerap bersentuhan dengan teknologi sebagaimana bias dilihat dalam Gambar 1.

Gmbar 1. Ranah penelitian dalam Psikologi Kognitif.
(Sumber: http://www.simplypsychology.org/cognitive.html)

Perkembangan teknologi komputer telah mendorong ilmuwan psikologi kognitif untuk meneliti lebih lanjut mengenai pikiran manusia. Penggunaan komputer inilah yang membantu para ilmuwan untuk memahami kompleksitas kognisi manusia dalam perbandingannya dengan komputer yang lebih mudah dipahami (McLeod, 2007). Dua ranah penelitian yang mencoba memahami kompleksitas kognisi manusia dalam perbandingannya dengan komputer adalah penelitian tentang inteligensi dan penelitian umum tentang CMC.

***Penelitian tentang Inteligensi dan Proses Kognisi***. Penelitian psikologi yang menggunakan bantuan komputer antara lain adalah penelitian mengenai inteligensi dan struktur otak. Penelitian ini menggunakan bantuan MRI atau *magnetic resonance imaging* untuk mengetahui hubungan antara besar otak dan inteligensi seseorang. Penelitian yang dilakukan oleh Gray dan Thompson (2004) ini menemukan bahwa volume materi abu-abu di lobus frontalis merupakan indikator yang baik untuk memprediksi inteligensi

secara umum. Penelitian Viinikainen, Jääskeläinen, Balk, Autti dan Sams (2012) juga menggunakan functional magnetic resonance imaging atau fMRI untuk mengetahui keberagaman ekspresi wajah dalam merespon sesuatu. Dari penelitian ini diketahui bahwa ketika seseorang bereaksi terhadap sesuatu dorongan atau peristiwa, maka terjadi perubahan ekspresi wajah dan terjadi aktivitas otak di bagian dorsolateral, ventrolateral prefrontal cortex, dorsomedial prefrontal cortex, dan anterior insula. Bagian-bagian otak tersebut berkorelasi dengan perubahan ekspresi wajah seseorang. Penelitian yang berkembang di era 1900-an adalah mengenai pengaruh brain therapy dan brain gym. Para ahli mengemukakan bahwa gerakan tertentu dapat menstimulasi kerja otak. Penelitian yang cukup popular adalah mengenai implikasi musik pada kinerja otak. Penelitian tentang efek Mozart merupakan penelitian yang melibatkan komputer untuk meneliti hubungan antara musik dan kinerja otak. Penelitian yang pertama kali dilakukan pada 1988 oleh Sordon Shaw seorang neurobiologis ini mencoba membuat model aktivitas otak di komputer dan menemukan bahwa sel di otak memiliki ritme tertentu saat berhubungan dengan sel lain. Shaw mensimulasikan ritme tersebut ke musik yang ternyata memiliki karakteristik yang sama dengan lagu-lagu baroque dan new age. Penelitian lanjutan dilakukan dengan Sonata dari Mozart (Lerch & Anderson, 2000). Contoh-contoh penelitian ini membutuhkan komputer untuk mengukur sesuatu. Interaksi yang terjadi adalah antara ilmuwan dan komputer. Bahkan dalam biofeedback therapy individu berinteraksi secara langsung dengan komputer untuk mengontrol keadaan tubuhnya seperti detak jantung, tekanan darah, ketegangan otot, stress dan kecemasan (Ratanasiripong, Ratanasiripong, Kathalae, 2012; University Maryland Medical Center, 2015). Jenis penelitian seperti dalam contoh-contoh ini cukup populer di Negara-negara maju seperti Amerika dan Eropa namun sangat langka di Indonesia karena keterbatasan sarana dan tenaga ahli.

***Penelitian Psikologi secara umum tentang CMC.*** Apabila penelitian psikologi kognitif dan neuropsikologi membutuhkan komputer baik sebagai purwarupa maupun alat yang dapat mendeteksi, penelitian psikologi pada umumnya berfokus pada efek yang ditimbulkan akibat interaksi antara manusia dan komputer.

Komputer digunakan sebagai alat bantu olah data, bukan sebagai perangkat utama. Penelitian semacam ini biasanya melihat dampak sosial dan emosi yang ditimbulkan oleh interaksi antara manusia dan komputer, hasilnya menunjukkan pro dan kontra terhadap penggunaan CMC. Penelitian Parks dan Floyd (1996) serta Rice (1987) menunjukkan bahwa CMC dapat menolong interaksi sosial secara positif dan mendorong komunikasi sosioemosional yang baik sebab dengan kehadiran CMC orang menjadi berani berinteraksi dan belajar merespon antara lain karena efek anonimitas yang ditimbulkan oleh CMC (Sandra, 2012). Di sisi lain hasil penelitian Kiesler, Siegal, dan McGuire (1984) menunjukkan bahwa kendati interaksi antara manusia dan komputer membuat pekerjaan lebih efektif namun sekaligus membuat orang kurang peka terhadap orang lain. Mereka meneliti perbedaan antara pengambilan keputusan atau penyelesaian dilema yang dilakukan secara tatap muka dan yang dilakukan melalui CMC. Ternyata pada kelompok CMC terjadi perbedaan pendapat yang tajam dan sulit mencapai kesepakatan. Keberadaan CMC kiranya telah menjadikan ikatan sebagai kelompok menjadi berkurang di samping norma kelompok yang terbentuk juga menjadi tidak kuat. Mereka menyimpulkan bahwa CMC kurang tepat diterapkan untuk mengambil keputusan atau menyelesaikan konflik karena kurangnya partisipasi anggota. Dalam penelitiannya tentang perbandingan sosial di media sosial Moningka (2016) menemukan bahwa lebih dari 70% responden mengaku merasa cemas bila tidak melihat media sosial dan cenderung senang melihat aktivitas orang lain atau teman di media sosial namun merasa tidak bahagia, cemas, dan stres saat membandingkan diri mereka dengan teman. Perbandingan muncul karena orang cenderung mengunggah foto atau status yang menyenangkan atau menunjukkan keberhasilan mereka, akibatnya orang lain menjadi cemas karena merasa kurang beruntung. Dengan kata lain penelitian ini menunjukkan dampak merugikan dari CMC. Sejumlah ahli psikologi perkembangan juga menunjukkan bahaya media sosial bagi perkembangan anak. Di Amerika 73% responden orang tua mengaku harus membatasi waktu anak untuk menonton televisi sedangkan kekhawatiran utama mereka adalah efek negatif media sosial bagi anak berupa perilaku seksual yang tidak pantas,

cyber bullying, pencurian identitas, dan turunnya ambisi atau motivasi (Wallace, 2013).

Di sisi lain teknologi dan media interaktif memang dapat membantu perkembangan kognitif anak. Bagaimana pun pada masa kini media sosial sudah menjadi budaya dan anak kini hidup berdampingan dengan media sosial. Maka, sebagaimana dinyatakan oleh *National Association for the Education of Young Children* dan *the Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media* di Saint Vincent College yang perlu disadari oleh semua pihak adalah:

> "With guidance, these various technology tools can be harnessed for learning and development; without guidance, usage can be inappropriate and/or interfere with learning and development"

Spears, Lea dan Postmes (2001) mengungkapkan bahwa CMC dapat membawa kebaikan, antara lain memberikan kebebasan sosial, kebebasan mengekspresikan diri serta menjadi pusat dalam mengasah kemampuan berbahasa dan berkomunikasi. Salah satu manfaat penggunaan media komputer adalah untuk belajar melalui apa yang seringkali disebut *computer assisted learning* atau CAL. Metode ini dikembangkan untuk membantu siswa memperoleh suatu keterampilan baru. Penelitian di Jepang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan CMC berkorelasi dengan motivasi belajar dan keinginan bepergian ke luar negeri di kalangan siswa sekolah dasar serta meningkatkan performansi di kalangan mahasiswa (Ockert dan Tagami, 2014). Pengamatan serupa terjadi di beberapa sekolah di Jakarta yang sudah menerapkan pembelajaran dengan CMC sejak dini seperti pembelajaran bahasa di TK Santo Kristoforus serta pembelajaran bahasa dan ilmu pengetahuan lain di TK dan SD Tzu Chi, keduanya di Jakarta Barat. Selain melatih motorik anak, CMC menumbuhkan rasa ingin tahu dari anak. Pembelajaran dengan CMC baik yang bersifat simulasi maupun *e-learning* kiranya memang perlu sebab memungkinkan siswa melakukan eksplorasi dan diskusi di dunia maya (Hariyati, 2005). Namun pembelajaran seperti ini akan efektif hanya jika siswa mau melakukan eksplorasi dan mau belajar secara mandiri. Menurut Schittek, Mattheos, Lyon, dan Attström (2001), secara lebih rinci beberapa keuntungan dari

pembelajaran dengan media komputer mencakup: (a) siswa dapat belajar dengan cara dan kecepatan masing-masing; (b) program dapat dihentikan kapan saja dan juga dapat diulangi; (c) siswa tidak perlu malu bila melakukan kesalahan; (d) menghemat waktu dan tenaga guru; dan (e) membuat siswa lebih aktif. Yang perlu diperhatikan, ketersediaan biaya untuk memulai suatu program pembelajaran dan melatih staf serta penilaian apakah siswa sudah familiar atau terbiasa dengan cara belajar seperti itu.

Perkembangan CMC juga dapat dimanfaatkan untuk keperluan lain, khususnya sebagai media psikoterapi, media pencerahan, dan analisis data. Wolf dan Bauer (2008) menunjukkan kegunaan CMC dalam psikoterapi yang dilakukan secara *on-line*. Terapi semacam ini dapat dilakukan kapan saja saat dibutuhkan, entah berupa video atau berupa interaksi dengan terapis. Psikoterapi semacam ini dapat menghemat waktu dan biaya. Walaupun merupakan terobosan yang baik, perlu kita ingat bahwa tidak semua psikoterapi dapat dilakukan secara *on-line* khususnya terhadap pasien-pasien yang mengalami gangguan cukup berat. Media sosial sebagai bentuk interaksi antara manusia dan komputer tentu saja juga menjadi tempat untuk mendapatkan *insight* atau pencerahan lewat *blog* ataupun *website* yang memang sengaja dirancang untuk memotivasi para pembacanya. Salah satu media semacam ini adalah "*Rebound Stronger*" dengan akun *https://www.facebook.com/reboundstronger/* yang dibuat oleh pemuda Indonesia yang berdomisili di Singapura, Fauzi Djauhari. Lewat *Rebound Stronger*, Fauzi mengajak kita untuk mendengarkan kisah orang-orang yang diwawancarainya dan kemudian dapat didengarkan tanpa harus membayar melalui *itunes*. Sesuai motto *Rebound Stronger* yang berbunyi "*Story of courage, perseverance, and silver linings*", orang yang diwawancarai adalah motivator atau mereka yang berhasil melewati berbagai tantangan hidup dan kemudian menjadi lebih berguna untuk orang lain. Motivasi Fauzi dalam proyek ini adalah membantu orang lain yang membutuhkan motivasi atau pencerahan dalam kehidupannya. Media sosial menjadi sangat penting bagi proyek ini karena mudah diakses dan dapat menyebar dengan cepat. Akhirnya, interaksi komputer dan manusia memungkinkan orang melakukan analisis data dalam jumlah yang sangat besar sebagai dasar untuk menarik kesimpulan ataupun membuat keputusan.

Saat ini *Social Network Analysis* sebagai bagian dari *Big Data Analysis* semakin berkembang. Penelitian menggunakan data berupa respon melalui *Twitter* ataupun *Facebook* dapat digunakan untuk mengetahui berbagai hal seperti reaksi orang terhadap tokoh atau kebijakan tertentu, bahkan untuk melihat kecenderungan sikap dan perilaku orang terkait isu tertentu. Informasi yang diperoleh selanjutnya dapat digunakan untuk keperluan pemasaran, pengembangan program layanan kesehatan, dan sebagainya.

## Penutup

Paparan di atas pada dasarnya dimaksudkan untuk mengajak kita lebih bijaksana dalam menggunakan CMC. Setiap penemuan atau kemajuan akan menuai pro dan kontra. Yang penting adalah kemampuan kita mengelola dan menggunakan dengan baik semua kemajuan itu untuk kesejahteraan kita. Dalam penelitian psikologi, media komputer sangat berguna baik sebagai objek atau materi penelitian itu sendiri maupun sebagai sarana untuk membantu peneliti mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data. Pada saat yang sama, komputer dan interaksi manusia dengan komputer sekaligus memiliki sisi-sisi negatifnya pula.

# Daftar Pustaka

*Epstein, B., & Kraft, R. (2010). Why less is doing more: The political uses, influence, and potential of Twitter. Conference Papers Southern Political Science Association, 1.*

*Gray, J.A., & Thompson, P.M. (2004). Neurobiology of intelligence: Science and ethics. Neuroscience, 5, 471-842.*

*Hariyati, T.S. (2005). Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Jurnal Keperawatan Indonesia, 9(1).*

*Kiesler, S., Siegel, J., & Mc Guire, T.W. (1984). Social psychological aspects of computer mediated communication. American Psychologist, 39(10), 1123-1134.*

*Lerch, D., & Anderson, T. (2000). Mozart effect: A closer look. Diunduh dari dari fromhttp://lrs.ed.uiuc.edu/students/lerch1/edpsy/mozart_effect.html#The%20Mozart%20Effect%20Studies*

*Ling, J., & Catling, J. (2012). Psychology express: Cognitive psychology. New York: Pearson Education.*

*Manalu, D.M. (2014). Komunikasi antar pribadi melalui media sosial (Skype) pada mahasiswa Universitas Riau. Jom FISIP, 1(2). (Oktober).*

*Moningka, C. (2016). Self-comparison: The self in digital world. Chapter Submitted for IGI.*

*Nugroho, Y. (2011). Aksi warga: Kolaborasi, demokrasi partisipatoris dan kebebasan informasi: Memetakan aktivisme sipil kontemporer dan penggunaan media sosial di Indonesia. Laporan Kolaborasi Penelitian antara Manchester Institute of Innovation Research, University of Manchester dan HIVOS Regional office Southeast Asia Manchester dan Jakarta: MIOIR dan HIVOS.*

*Ratanasiripong, P., Ratanasiripong, N., & Kathalae, D. (2012). Biofeedback intervention for stress and anxiety among nursing students: A randomized control trial. International Scholarly Research Network. Doi:10.5402/2012/827972.*

*Sanderson, C.A. (2010). Social psychology. New Jersey: Wiley and Sons.*

*Sandra, L. (2012). Dinamika psikologis interaksi konsep diri dan identitas online. (Disertasi, tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.*

*Schittek, M., Mattheos, N., Lyon, H.C., & Attström, R. (2001). Computer assisted learning: A review. European Journal of Dental Education, 5, 93-100.*

*Thurlow, Crispin, Lengel, L., & Tomic, A. (2004). Computer mediated communication: Social interaction and the internet. California: Sage.*

*Viinikainen, M., Jääskeläinen, I.P., Balk, M.H., Autti, T., & Sams, M. (2012). Neural processing of emotional valence of facial expressions. Open Journal of Neuroscience.2-3*

*Wallace, B. (2013). The effects of media and technology on young children in the U.S. Diunduh 10 December 2015 dari http://www.socialmediatoday.com/content/effects-media-and-technology-young-children-us-infographic*

*Wood, A.F., & Smith, M.J. (2001). Online communication: Linking technology, identity, and culture. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.*

*Wolf, M., & Bauer, S. (2008). Computer mediated communication for psychotherapy. IGI chapter. Diunduh dari http://www.igi-global.com/viewtitlesample.aspx?id=19774&ptid=452&t=computer%20mediated%20communication%20for%20the%20enhancement%20of%20psychotherapy*

**Clara Moningka. "Integrating Psychology with Information Technology."**

*We should wisely use computer mediated communication in our daily life. Eery invention and progress would definitely stimulate pros and cons. The important thing is that we should be able to manage and use all those innovations for our well-being. The computer media may well serve as both the object and the tool of reseach in psychology. At the same time however, computers and the interaction between humans and computers have their own negative sides.*

# 31
# Psikoteknologi dan Perkembangan Psikologi Indonesia

Raymond Godwin

Mendengar kata "teknologi" yang terlintas di benak kita adalah peralatan seperti komputer, telepon genggam pintar (*smartphone*), mobil, pesawat, sinar laser, robot, dan berbagai macam benda lainnya yang digunakan oleh manusia untuk memudahkan aktivitasnya. Kata "teknologi" berakar dari kata *techne*, yang secara umum memiliki arti karya cipta (*craft*) atau karya seni (*art*). Tabachnick (2004) menjelaskan bahwa kata *techne* dapat diartikan juga sebagai pengetahuan (*knowledge*). Namun, berbeda dengan *episteme* yang juga memiliki makna sama, kata *techne* merujuk pada pengetahuan teknis (*technical knowledge*), bukan pengetahuan ilmiah (*scientific knowledge*). Menyadari hal itu, lanjut Tabachnick, kata *techne* mengacu pada pengetahuan yang berkaitan dengan *usaha* penciptaan sesuatu tanpa mempertimbangkan pengetahuan tentang barang/jasa yang diciptakan. Oleh karena itu, Tabachnik menjelaskan bahwa kata 'teknologi' merujuk bukan pada produk hasil cipta/seni, baik barang maupun jasa, melainkan lebih pada sebuah pengetahuan atau usaha sistematis mengenai seni tersebut.

Djojohadikusumo (2007) menjelaskan bahwa teknologi mengandung dua dimensi yang berkaitan, yaitu bidang ilmu pengetahuan (*science*) dan bidang rekayasa (*engineering*). Dengan kata lain, menurut Djojohadikusumo, teknologi mencakup teknik dan peralatan untuk menyelenggarakan rancangan yang didasarkan atas hasil ilmu pengetahuan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Roberts

(2008) menyatakan bahwa kata teknologi sebenarnya mengacu pada sebuah teknik, metode, cara, atau keahlian cipta terstandar yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah barang atau cara-cara yang efektif dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa teknologi bukan merujuk pada sebuah benda, melainkan pada metode sistematis yang dilakukan untuk menciptakan sesuatu dengan tujuan membantu manusia dalam pemecahan masalah. Berkenaan dengan hal ini, Heidegger (1977) mengatakan bahwa kata 'teknologi' sebenarnya merujuk pada upaya (manusia) untuk menyingkap (*way of revealing*).

Dalam psikologi dikenal istilah 'psikoteknologi'. Kata psikoteknologi pertama kali diberikan oleh William Stern pada sekitar tahun 1900 (Pickren & Rutherford, 2010) dengan pengertian yang mengacu pada *"the practice of studying individual differences for 'human management' purposes"*. Dalam konteks akademis kata tersebut digunakan pertama kali oleh Hugo Munsterberg di dalam kuliah yang diberikannya di Universitas Berlin pada tahun 1910 (Hoskovec & Brozek, 2007). Psikoteknologi sendiri menurut Hoskovec dan Brozek, dalam konteks penerapannya mengalami perkembangan yang cukup cepat di Jerman dan Amerika Serikat pada masa Perang Dunia I. Di kedua negara tersebut psikoteknologi berkembang karena proses seleksi anggota tentara dan militer menjadi isu yang penting.

Dalam perkembangan psikologi kata psikoteknologi makin lama makin menghilang. Istilah psikoteknologi menurut Albert (1999) tidak lagi banyak digunakan oleh psikolog maupun ilmuwan psikologi yang ada di Amerika, namun sering digunakan di literatur fiksi dalam berbagai cerita yang terkait dengan hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan mengontrol pikiran manusia (Albert, 1999). Di Indonesia sendiri istilah tersebut juga sangat jarang digunakan dalam tulisan-tulisan ilmiah Psikologi. Tulisan ini disusun sebagai bentuk usaha untuk menegaskan kembali definisi psikoteknologi dan memperlihatkan perannya dalam penerapan psikologi.

## Definisi Psikoteknologi

*American Psychological Association*/APA (2007) memberikan definisi **psikoteknologi** sebagai (1) bagian dari berbagai prinsip dan fakta psikologis yang digunakan dalam penerapan praktis psikologi, atau (2) penerapan dari pengetahuan [yang ada di dalam psikologi]. APA membedakan antara psikoteknologi (*psychotechnology*) dan psikoteknik (*psychotechnics*). Menurut APA (2007) **psikoteknik** adalah (1) penerapan praktis prinsip-prinsip psikologis, seperti dalam bidang ekonomi, sosiologi, dan bisnis, atau (2) penerapan prinsip-prinsip psikologi untuk meningkatkan atau mengontrol tingkah laku seseorang. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa psikoteknologi mengacu pada prinsip psikologi yang digunakan dalam usaha untuk meningkatkan tingkah laku, sedangkan psikoteknik mengacu pada bentuk penerapannya.

Kata psikoteknologi, jika kita pecah, memiliki tiga kata dasar: *psyche*, *techne*, dan *logos*. McClelland (1972) mengartikan psikoteknologi sebagai teknologi yang berkaitan dengan usaha menerapkan metode-metode dan hasil (penelitian) psikologi untuk menyelesaikan masalah-masalah praktis di berbagai bidang, seperti industri dan pendidikan. Menurut Roberts (2008), psikoteknologi merupakan "*ways of using psychological process for a desired outcome and/or to select psychological process such as perception, cognition, emotion, and their biological substrates*" (hal. 29). Kedua pengertian di atas menunjukkan bahwa dalam kata psikoteknologi terkandung usaha atau kegiatan, yaitu usaha untuk memahami prinsip maupun teori psikologi dan usaha untuk memahami masalah yang dihadapi, serta usaha untuk memahami interaksi di antara prinsip maupun teori psikologi dengan masalah tersebut. Oleh karena itu, kata psikoteknologi hendaknya dilihat sebagai pengetahuan tentang psikoteknik, bukan psikologi mengenai teknologi. Dengan kalimat lain, psikoteknologi berkutat dengan usaha dalam menggunakan prinsip maupun teori psikologi yang berujung pada "lahirnya" sebuah teknik yang digunakan untuk masalah-masalah yang ada di masyarakat.

## Psikoteknologi dan Psikologi Terapan

Psikoteknologi, menurut Warren (2002), merujuk pada dimensi aplikasi dari psikologi. Titchener (dalam Warren, 2002) berpendapat bahwa psikologi harus dibedakan dengan psikoteknologi. Menurut Titchener, psikologi *[is] basically laboratory study of the functioning of normal and abnormal mind*" sedangkan psikoteknologi merupakan penerapan pengetahuan yang diperoleh dari laboratorium di berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan hukum.

Pembagian yang serupa juga diberikan oleh APA (2007) dan Hayes (2010), yaitu antara *applied psychology* (psikologi terapan) dan *theoretical/academic psychology* (psikologi akademis). Psikologi akademis memiliki penekanan pada pemahaman [dari pengetahuan] untuk kepentingan [pengetahuan] itu sendiri dibandingkan penggunaan pengetahuan tersebut (APA, 2007). Hayes (2010) menambahkan bahwa psikologi akademis lebih berkutat pada pengembangan pengetahuan psikologi, seperti mendalami pemahaman kita mengenai manusia, proses mental, mengembangkan pemikiran yang tepat untuk memahami pengalaman manusia, dan mengobservasi bagaimana faktor-faktor fisik maupun perkembangan memengaruhi manusia. Pengetahuan tersebut, lanjut Hayes, dikumpulkan untuk kepentingan pengetahuan itu sendiri, yaitu untuk lebih memahami manusia dan apa yang membuat mereka "hidup".

Psikologi terapan sendiri, menurut APA (2007), adalah aplikasi dari teori-teori, prinsip, dan teknik psikologi dalam isu-isu praktis, seperti kampanye politik, ergonomi, pendidikan, periklanan, bimbingan kejuruan, hingga isu-isu lingkungan. Prawitasari (2012) menuliskan bahwa psikologi terapan adalah teori, konsep, metode, teknik dalam ilmu pengetahuan perilaku yang dikenakan pada berbagai bidang kehidupan manusia. Sekilas, pengertian tersebut serupa dengan definisi psikoteknologi, sehingga tidak heran jika psikoteknologi disamakan dengan psikologi terapan, bahkan kedua istilah tersebut digunakan bergantian.

Sebelumnya, ada baiknya jika kita kembali mencoba memahami pengategorian yang dilakukan oleh APA. Jika mengacu pada pengertian yang diberikan APA mengenai psikologi akademis dan psikologi terapan, sebenarnya kategori tersebut merujuk pada "payung" atau ruang lingkup. Psikologi akademis memayungi berbagai bidang dalam

psikologi yang berkutat dalam pengembangan pengetahuan psikologi, sedangkan psikologi terapan memayungi berbagai bidang dalam psikologi yang berkutat dalam penerapan pengetahuan psikologi di masyarakat. Dalam psikologi akademis, kita akan menghadapi prinsip-prinsip dasar yang ada di dalam psikologi, seperti sensasi, persepsi, maupun memori, sedangkan dalam psikologi terapan kita akan bertemu dengan berbagai bidang seperti psikologi olahraga, psikologi lingkungan, psikologi forensik, psikologi pendidikan, psikologi industri dan organisasi, psikologi kesehatan masyarakat, dan lain-lain. Psikologi akademis menjadi landasan bagi psikologi terapan, sedangkan hasil yang diperoleh dalam psikologi terapan akan memberikan masukan bagi psikologi akademis.

Kembali pada psikoteknologi dan psikologi terapan. Sekilas memang pengertiannya terlihat serupa. Keduanya mengacu pada penerapan prinsip maupun teori psikologi di dalam berbagai isu yang ada di masyarakat. Akan tetapi, sekali lagi, psikologi terapan merujuk pada payung besar. Sedangkan psikoteknologi merujuk pada usaha atau kegiatan. Dari definisi dan batasan mengenai psikologi terapan, tergambar dengan jelas bahwa istilah tersebut mengacu pada sebuah payung dalam psikologi. Sebuah payung yang mewadahi penerapan-penerapan dari teori maupun prinsip psikologis. Istilah psikoteknologi, maupun psikoteknik, berada dalam ruang lingkup psikologi terapan. Psikoteknologi mengacu pada usaha untuk menggunakan prinsip atau teori psikologi yang digunakan dalam meningkatkan tingkah laku seseorang. Dalam psikoteknologi, kita mempelajari bagaimana prinsip-prinsip maupun teori-teori psikologi dapat saling berinteraksi dan digunakan untuk meningkatkan tingkah laku individu. Sedangkan psikoteknik merupakan bentuk penerapannya.

Bisa dikatakan bahwa psikoteknologi merupakan langkah awal menerapkan psikologi. Sebab, seperti yang disampaikan oleh Warren (2002), dalam menerapkan pengetahuan, kita perlu tahu apa yang akan diterapkan dan bagaimana menerapkannya.

## Psikoteknologi: Psikologi danTeknologi

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, teknologi merujuk pada sebuah usaha yang sistematis, terstandardisasi, untuk menciptakan sesuatu dalam rangka membantu memecahkan sebuah

masalah. Dalam psikologi, sudah bisa kita temui berbagai penelitian mengenai dampak teknologi dalam ranah psikologi. Tidak hanya itu, kita juga bisa menemui bahasan-bahasan dari sisi psikologi mengenai sebuah produk teknologi. Buku *Digital Youth*, karangan Subrahmanyam dan Smahel tahun 2011, banyak membahas mengenai peran produk teknologi media dalam perkembangan remaja. Banyak pula istilah-istilah psikologi yang muncul berkaitan dengan teknologi, misalnya saja *problematic internet use* dan *internet addiction*.

Sejumlah ilmuwan, seperti Heidegger (1977) dan Ellul (dalam Warren, 2002), dalam berbagai tulisannya mengingatkan kita kembali bahwa teknologi sebenarnya memiliki dampak yang tidak disadari, bahwa perkembangan teknologi modern mengalihkan perhatian manusia dari usahanya menjadi manusia. Secara khusus bahkan Heidegger (1977) mengatakan bahwa kemampuan pemikiran meditatif yang dimiliki oleh manusia, yaitu pemikiran yang menggali pemahaman mendalam mengenai keadaan dan sifat alami manusia, menghilang di dalam kehidupan yang diatur oleh teknologi. Hal ini, menurut Heidegger, bisa terjadi karena dalam perkembangan teknologi modern, manusia tidak lagi berfokus untuk memanfaatkan dan menyesuaikan diri dengan alam, melainkan berusaha untuk mengatasi hambatan alam dan mengubahnya demi kemajuan manusia.

Alih-alih sebagai usaha untuk menciptakan pemecahan masalah, teknologi maupun produk yang dihasilkan darinya kini dilihat sebagai pemecahan masalah itu sendiri. Telepon merupakan produk teknologi yang tercipta untuk mengatasi adanya keterbatasan komunikasi yang terjadi karena rentang jarak yang relatif jauh. Telepon bukanlah pemecahan masalah tersebut. Telepon memfasiltasi manusia untuk dapat terbebas dari masalah tersebut. Masalah tersebut tidak akan selesai walau kita memiliki telepon jika kita tidak pernah mengetahui semua kondisi yang menjadi prasyarat bagi telepon itu untuk dapat bekerja.

Dalam usaha menerapkan prinsip atau teori psikologi yang dilakukan psikolog maupun praktisi psikologi untuk memecahkan sebuah masalah, seringkali berujung pada terciptanya sebuah teknik. Sebuah teknik psikologi, jika demikian, berisi prinsip atau teori psikologi yang tentunya dipilih dengan mempertimbangkan pemahaman mengenai masalah yang dihadapi. Di dalam teknik

tersebut, terdapat interaksi yang dirancang secara sistematis di antara teori dan pemahaman mengenai masalah, hingga akhirnya masalah tersebut mendapatkan solusinya. Dalam menjalankan teknik psikoterapi, misalnya, seorang psikolog mencoba menerapkan prinsip maupun teori psikologi yang ia ketahui terkait dengan permasalahan yang dihadapi oleh kliennya. Teknik psikoterapi yang digunakannya membantu sang psikolog dan kliennya menyelesaikan masalah yang dihadapi. Teknik tersebut menjadi jembatan untuk mencapai pemecahan masalah. Teknik tersebut bukanlah pemecahan masalah itu sendiri. Teknik tersebut yang lantas kita sebut dengan psikoteknik.

Kekhawatiran Heidegger mengenai perkembangan teknologi modern, bisa juga terjadi pada psikologi, yaitu ketika sebuah teknik psikologi dijadikan fokus dalam menghadapi sebuah masalah, hingga teknik tersebut dianggap sebagai pemecahan masalah. Seperti halnya telepon pada contoh sebelumnya, sebuah psikoteknik tidak akan digunakan jika kita tidak memahami semua kondisi yang menjadi prasyaratnya,baik dari sisi teorinya maupun masalahnya. Tanpa pemahaman tersebut, yang terjadi adalah pemaksaan penerapan sebuah teknik pada sebuah masalah. Walaupun kemudian masalah yang dihadapi itu terselesaikan, kita tidak pernah bisa mengatakan bahwa teknik tersebut berhasil. Dengan demikian, tidak ada masukan yang berarti untuk teori atau prinsip psikologi yang digunakan, atau bahkan masukan yang diterima adalah masukan yang tidak tepat. Suatu konsekuensi yang paling buruk bagi perkembangan psikologi.

## Pemahaman Psikoteknologi untuk Pendidikan Psikologi

Roberts (2008) menyebutkan bahwa salah satu kegunaan yang bisa didapatkan dengan menggunakan istilah psikoteknologi adalah kita dapat melihat berbagai macam teknik psikologi yang digunakan dalam meningkatkan tingkah laku individu dan bagaimana mereka semua sebenarnya saling terkait, karena masing-masing memiliki peran dalam pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai manusia. Pemahaman mengenai psikoteknologi, lanjut Roberts, membantu kita untuk kesalahan berpikir dalam memandang teknik-teknik psikologi, yaitu untuk sebuah masalah hanya terdapat sebuah

teknik yang tepat. Misal, pemikiran bahwa teknik *flooding* merupakan teknik psikologi yang paling tepat untuk mengatasi fobia, dan tidak ada teknik lain. Dengan pemahaman mengenai psikoteknologi, kita tidak lagi memandang teknik-teknik psikologi (psikoteknik) sebagai entitas yang terpisah satu sama lain, melainkan masing-masing memiliki peran dalam membentuk pemahaman yang utuh mengenai manusia.

Dengan menggunakan pemahaman Heidegger bahwa teknologi merupakan"*way of revealing*", Warren (2002) menjelaskan bahwa metode yang digunakan [dalam psikologi] bertujuan untuk mengetahui sudut pandang atau pola pikir yang dimiliki seseorang dalam memahami dunianya. Mengingat bahwa lingkungan sosial juga memiliki peran dalam pembentukan perilaku maupun pola piker seseorang, maka sebenarnya kita juga bisa mendapatkan gambaran mengenai kondisi lingkungan social manusia dengan menyadari tujuan penciptaan sebuah produk teknologi.

Hal ini membuat budaya menjadi sebuah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Berbagai instrumen dan alat ukur psikologi dalam hal ini membantu manusia dalam memahami dirinya,akan tetapi tidak begitu saja sebuah instrumen atau alat ukur psikologi dapat digunakan secara langsung. Perlu ada upaya untuk mengidentifikasi pengaruh budaya terhadap alat ukur itu sendiri agar dapat memahami individu yang terkait secara penuh. Pertimbangan mengenai pengaruh budaya dapat saja akhirnya mengeluarkan keputusan untuk tidak menggunakan alat ukur tersebut dan menyusun alat ukur yang dirasa lebih sesuai.

Pemahaman mengenai psikoteknologi akan membuka kesempatan untuk mengembangkan berbagai psikoteknik yang baru. Hal ini dimungkinkan karena fokus adalah pemahaman akan teori atau prinsip psikologi secara mendalam dan interaksinya dengan berbagai isu. Hal ini tentunya akan memberikan kontribusi kembali pada pengambangan psikologi: teori atau prinsipnya diuji, serta makin memberikan gambaran mengenai pengaruh perbedaan individual maupun budaya, yang pada akhirnya semakin mendekatkan psikologi pada pemahaman yang luas dan mendalam mengenai manusia.

Pentingnya pemahaman mengenai psikoteknologi menjadi indikasi betapa pentingnya pemahaman mengenai apa saja yang menjadi

teori-teori maupun prinsip-prinsip mendasar dalam psikologi. Hal itu menjadi landasan awal, sebab– seperti yang disampaikan Warren (2002) – kita tidak mungkin menerapkan sebuah pengetahuan jika kita tidak mengetahui terlebih dahulu pengetahuan apa yang kita miliki.

Pemahaman mengenai teori-teori maupun prinsip-prinsip mendasar psikologi hendaknya diberikan pada tingkat awal pendidikan psikologi. Di sistem pendidikan Indonesia, akansangatberarti jikadiberikan pada tingkat pendidikan Sarjana Psikologi. Atau dengan kalimat lain, pendidikan Sarjana Psikologi di Indonesia hendaknya berfokus pada pemahaman mendalam mengenai teori-teori maupun prinsip-prinsip mendasar yang ada di psikologi. Bukan pada penguasaan teknik-teknik psikologi, baik psikoterapi maupun [terlebih lagi] penggunaan dan interpretasi alat ukur. Hal tersebut tentunya akan memberikan peluang yang besar bagi psikologi di Indonesia untuk mendapatkan cara yang efektif untuk memahami manusia Indonesia, mendekatkan kita untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam dan utuh mengenai manusia serta masyarakat Indonesia, serta pada akhirnya membantu kita untuk meningkatkan kinerja individu-individu Indonesia dengan cara yang tepat.

## Daftar Acuan

*Albert, D. (1999). Psychotechnology and insanity at the wheel. Journal of the History of the Behavioral Sciences, 35(3), 291-305.*

*American Psychological Association. (2007). APA dictionary of psychology. Washington: American Psychological Association.*

*Djojohadikusumo. (2007). Ilmu pengetahuan, teknologi, dan pembangunan. Dalam M. E. Markum (Penyunting), Pendidikan tinggi dalam perspektif sejarah dan perkembangannya di Indonesia (Lampiran, hal. 11-34). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).*

*Hayes, N. (2010). Understanding applied psychology: Teach yourself. Euston Road, London: Hodder Education.*

*Heidegger, M. (1977). The questioning concerning technology, and other essays (William Lovitt, Trans.). New York: Harper & Row.*

*Hoskovec, J., & Brozek, J. (2007). Czechoslovakia's early psychotechnics internationally. Ceskoslovenska Psychologie, 51, 3-12.*

*Lidell, H.G., & Scott, R. (1980). A Greek-English lexicon (Abridged edition). United Kingdom: Oxford University Press.*

*McClelland, W. A. (1972). Psychology in the real world: A perspective on psychotechnology today and ten years hence. HumRRO, 3-72.*

*Pikren, W., & Rutherford, A. (2010). A history of modern psychology in context. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.*

*Prawitasari, J. E. (Penyunting, 2012). Psikologi terapan. Jakarta: Erlangga.*

*Roberts, T.B. (2008). Surviving and thriving with psychotechnologies. Maps, 23(1), 28-33.*

*Subrahmanyam, K., & Smahel, D. (2011). Digital youth: The role of media in development. New York: Springer.*

*Tabachnick, D.E. (2004). Techne, technology and tragedy. Techne: Research in Philosophy and Technology, 7 (4).Diambil darihttp://scholar.lib.vt.edu/ejournals/SPT/v7n3/tabachnick.html*

*Warren, W.G. (2002). Philosophical dimension of personal construct psychology. New Fetter Lane, London: Routledge.*

**Raymond Godwin. "Psychotechnology and the Development of Indonesian Psychology."**

*Psychotechology, which developed rapidly during World War II, increasingly disappeared in the terminology of Psychology. Compared to its appearance in the scientific work, the term appears more in works of fiction, and further illustrates matters relating to the control and manipulation of the human mind. Psychotechnology, which stems from the Greek psyche and techne, refers to the efforts to apply the principles or theories of psychology to change or modify behavior so that they can solve their problems. An understanding of psychotechnology gives a wide opportunity for every psychologist to develop various psychological techniques, and to be more sensitive to the basic theories in every techniques that have been developed by others, and not on the technique itself. On the other hand, an understanding of psychotechnology becomes an indicator that every psychologist needs to have a strong and deep understanding about the principles and basic theories in psychology, and it should be started from the basic level of the education of psychology: the bachelor level.*

# Indeks

## A

## B



## C

## D

# E



# F

## G



## H



## I

## J

# K

## L



## M

# N



# O

## P

# R



# S

## T

# U



# V

## W



## Y



## Z

# Tentang Penulis & Tim Editor

***Abraham, Juneman***. Dosen Tetap dan *Subject Content Coordinator* Bidang Psikologi Sosial-Komunitas pada Jurusan Psikologi, Fakultas Humaniora, Universitas Bina Nusantara. Alumnus program studi S1 Psikologi Universitas Persada Indonesia YAI (UPI-YAI, 2007) dan program Magister Sains Psikologi Sosial Universitas Indonesia (UI, 2011). Kandidat doktor psikologi Universitas Indonesia, dengan minat penelitian psikologi korupsi. Memperoleh sertifikasi *Certified Webmaster Professional* (CWP) dari *World Organization of Webmasters* (2001). Sekretaris Dewan Redaksi *Jurnal Psikologi Indonesia*/JPI (ISSN 0853-3098, Himpunan Psikologi Indonesia). Ketua Sidang Penyunting *Jurnal Ilmiah Psikologi Industri dan Organisasi*/JPIO (ISSN 2302-8440, Universitas Mercu Buana Jakarta). Publikasi, diantaranya: (1) J Abraham, MM Pane (2014) "The Mediating Role of Social Competition Identity Management Strategy in the Predictive Relationship between Susceptibility to Social Influence, Internet Privacy Concern, and Online Political Efficacy". *Lecture Notes in Computer Science* 8407, 492-499; (2) J Abraham, Sharron (2015) "Perceived Risk of Anti-corruption e-Learning, Email Phishing Literacy, and Anomia". *Lecture Notes in Electrical Engineering* 331, 577-584; (3) Sharron, J Abraham (2015) "The Role of Curiosity in Making Up Digital Content Promoting Cultural Heritage". *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 184, 259-265; (4) V Hartoyo, J Abraham (2015) "The Role of Cultural Value Orientations and Sexual Desire in Predicting Cybersex Behavior in Unmarried Young Adults". *Anima Indonesian Psychological Journal* 30 (2), 75-87; (5) J Abraham, S Sharron (2015) "Attitude Toward Game, Emotional Awareness, and Thinking Style Among High School Students". *Advanced Science Letters* 21 (6), 1845-1849; (6) T Prayoga, J Abraham (2016) "Behavioral Intention to Use IoT Health Device:

The Role of Perceived Usefulness, Facilitated Appropriation, Big Five Personality Traits, and Cultural Value Orientations". *IJECE* 6 (4), 1751-1765; dan (7) T Prayoga, J Abraham (*in press*) "Health Capability: The Representation of IoT in Health Domain among Jakartans". Dapat dihubungi melalui situs personal http://about.me/juneman

***Adinugroho, Indro.*** Memperoleh gelar Sarjana Psikologi dari Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya (2010) dan Magister Sains dalam Psikologi Sosial dari Universitas Indonesia (2015). Menghasilkan sejumlah karya ilmiah meliputi "Independent Monitoring on National Social Assistance Program for Children (Program KesejahteraanSosialAnak) Fiscal Year 2011 (2011, bersama I. Erlangga dan Irwanto, tidak dipublikasikan), "*The president's expression: Identifying the psychological aspects of Susilo Bambang Yudhoyono's lyrics*" (2016, bersama R. Muhamad dan H. Susianto, sedang dalam proses penerbitan), dan "*Memahami mood dalam konteks Indonesia: Uji validitas dan reliabilitas Four Dimensions Mood Scale"* (2016). Berpengalaman menjadi Kofasilitator, Koordinator Tim, Kolektor Data Lapangan, Asisten Manajer Data, Peneliti Lapangan, dan *Associate Program Officer* pada berbagai lembaga antara lain *HIV/AIDS Research Center*, Unika Atma Jaya Jakarta, STATT Indonesia, dan Lembaga Penyelidikan Ekonomi Masyarakat (LPEM), FakultasEkonomi, Universitas Indonesia. Sejak Januari 2016 menjadi dosen tetap pada Fakultas Psikologi, Unika Atma Jaya Jakarta. Dapat dihubungi melalui alamat surat rumah: Kompleks BPPT, Jl. Teknologi IV, Nomor 17, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11620; telepon: +62 8170184394 dan +62 215850559; *e-mail:* agindro@gmail.com, indro.adinugroho@atmajaya.ac.id, indroadinugroho@wordpress.com.

***Andari, Riska***. Lahir di Banyuwangi, 12 November 1992. Menempuh pendidikan Program S1 Psikologi pada Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Brawijaya (2011-2015). Melakukan penelitian antara lain: Psikoedukasi: *Baby blues, Anxiety Disorder dan how to reduce your stress?* Hibah Internal FISIP UB (2015). Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Dusun Kebonrejo, RT 02/RW 01, Desa Kebondalem, Kecamatan Bangorejo, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur; mobile: 085 233 072 287; 085 852 320 468; e-mail: andari.riska@gmail.com

***Ardi, Rakhman***. Dosen pada Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga, Surabaya, dan pernah menjadi dosen tamu pada mata ajar Psikologi Lintas Budaya dan Psikologi Ruang Siber pada mahasiswa strata satu dan spesialis di Ural Federal University, Rusia (2012). Menempuh pendidikan S1 Psikologi di Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga (2001-2005); S2 Psikologi di *Department of Social Psychology, Faculty of Psychology, Ural Federal University* (2009-2011); dan S3 Psikologi pada *Department of Personality Psychology, Faculty of Psychology, University of Warsaw* (2012-sekarang). Publikasi ilmiahnya meliputi antara lain: "*Issledovanie osobennostey anonimnosti i samoraskritiya v internet-obshenii (na primere Indoneziiskoy i Russkoy kulture)*". *Izvestiya UrGU* Seri 1, 4(95), 203-213 (2011, bersama Okonechnikova, L.V.); "*Profiling Facebook users: Who is the open-attentive user in Facebook?*" Izvestiya UrFU Seri 3, 3(131), 91-104 (2014, bersama Maison, D.); "*How do Polish and Indonesian disclose in Facebook? Differences in on-line self-disclosure, need for popularity, need to belong and self-esteem.*" *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 12(3), 195-218 (2014, bersama Maison, D.); dan "*Psychological determinants of online disclosure in Facebook. Differences between Indonesian and Polish users.*" *Global Journal of Business & Social Science Review*, 3(1), 193-120 (2015, bersama Maison, D.). Penghargaan yang pernah diterimanya meliputi antara lain: *Outstanding paper award in Internet Technologies and Society Conference by International Association for Development of Internet Society*, 29 November-1 December 2013, Kuala Lumpur, Malaysia; *vDziałalność Statutową Młodych Naukowców* (DSM)/ *Research Grant for Young Scientist dari University of Warsaw* 2014-2015. Bisa dihubungi melalui alamat e-mail: rahkman.ardi@psikologi.unair.ac.id

***Atmoko, Benedictus Ratri***, atau lebih dikenal dengan panggilan "*think*". Lahir di Klaten pada Maret 1979. Meraih gelar Sarjana Psikologi (2004) serta Magister Psikologi dan Profesi Psikolog (2010) dari Fakultas Psikologi UGM. Mengawali karir sebagai peneliti di Institute for Community and Behavioral Change Yogyakarta (2004) di bawah asuhan Prof. Johana Endang Prawitasari, Ph.D. Psikolog untuk proyek penelitian Aborsi dalam Perspektif Lintas Agama dengan sponsor Ford Foundation serta Pusat Studi Kebijakan dan

Kependudukan UGM. Selanjutnya pernah menjadi relawan pasca bencana tsunami di Nangroe Aceh Darussalam dengan tanggung jawab melakukan asesmen psikososial; menjadi HRGA *Supervisor Trainee* di PT Bukit Makmur Mandiri Utama *jobsite* Trubaindo Coal Mining di Kutai Barat, Kalimantan Timur (2005); menjadi *Training Officer* di PT Pratama Abadi Industri (NIKE Shoes Manufacturing) Tangerang; dan akhirnya bergabung sebagai dosen di Unika Atma Jaya Jakarta ( Juni 2006-kini). Saat ini tengah menjadi mahasiswa tamu di *Human Factor Engineering Department*, Hochschule Niederrhein, Krefeld, Jerman untuk selanjutnya mengajukan promosi gelar doktoral dari Fredrich Schiller Universitat Jena di Jerman dengan tema Psikologi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. Bisa dihubungi melalui alamat surat rumah: Kemang Pratama 3, Jl. Lantana 5, Blok D4, No. 23, Bekasi 17116; mobile phone: +6281328501166 (Indonesia) dan +4915224373752 (Jerman); atau e-mail: ratriatmoko79@gmail.com; dan ratrie.benedictus@atmajaya.ac.id.

***Azura,Anissa.*** Menempuh pendidikan S1 Psikologi di Universitas Indonesia (*cum laude,* 2015). Memiliki aneka pengalaman kerja antara lain: *Operations Manager* pada Luminosity Training and Consulting (2015-kini); *Training Observer* pada Luminosity Training and Consulting (Maret, 2015); Mentor dalam *Student Leadership Training* di Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia (2014); *Volunteer* dalam *Youth for Autism* (*Campaign for raising public awareness of Autism Spectrum Disorder*, 2014); *Volunteer* pada Yayasan Mitra Netra dengan tugas mengetik ulang buku-buku bagi penyandang gangguan penglihatan (2014); Sekretaris Kepala, Badan Perwakilan Mahasiswa (Student Board) di Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia (2014); dan Intern pada Galih Pakuan Social Institution for Drug Rehabilitation (2014). Bisa dihubungi melalui alamat *e-mail*: nissazura@gmail.com.

***Dewi, Mahargyantari Purwani.*** Dosen pada Universitas Gunadarma, Depok. Menempuh pendidikan S1 (2003) dan S2 (2005) Psikologi di Universitas Gunadarma, serta S3 (2014) Psikologi di Universitas Gadjah Mada. Melakukan publikasi dalam jurnal dan prosiding, antara lain: "Collace from neglected child", *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 2014; "*Body-mind connection*: Identifikasi subkepribadian

yang terkait dengan emosi dan keluhan fisik", *Jurnal Psikogenesis*, 2014; "Citra diri pada penderita *syringoma*, *Jurnal Universitas Gunadarma*, 2013; "Pengungkapan diri remaja puteri melalui *status updates* dalam Facebook", *Proceeding* Seminar Nasional, Universitas Brawijaya, 2011; dan "Pemanfaatan pemahaman gaya belajar dalam pembuatan materi berbentuk *e-learning", Proceeding* Seminar Nasional PESAT, Universitas Gunadarma, 2011. Bisa dihubungi melalui *e-mail*: mp_dewi@yahoo.co.id

***Dharmawan, Ignatius Ryan Jeffri.*** Lahir tanggal 11 Januari 1993. Menempuh pendidikan Sarjana Psikologi (2011-2015) di Universitas Brawijaya. Menjadi Asisten Dosen pada Program Studi Psikologi, Universitas Brawijaya, Malang. Karya ilmiahnya antara lain: *No health without mental health. Dynamics of stigma towards persons with physical vs mental disabilities,* dalam *Proceedings Seminar Nasional Sustainable Development Goals* dalam rangka Dies Natalis Universitas Brawijaya (2016). Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Perum Pondok Rindang C310, Glanggang, Pakisaji, Kabupaten Malang 65162; telepon: +62 877-5965-1757; *e-mail:* ignatius.ryan@gmail.com.

***Diahsari, Erita Yuliasesti.*** Lahir di Banjarnegara, 6 Juli 1965. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi (1995) dan Magister Psikologi (2002) dari Universitas Gadjah Mada. Pernah menempuh sejumlah pelatihan meliputi antara lain "Digital assessment training. Series 2" (Optima Consultant, 2011), "Workshop e-learning" (LP2AI, Universitas Ahmad Dahlan, 2011), dan "Workshop managing & improving talents for a better organizational development" (Asosiasi Psikologi Industri dan Organisasi, 2015). Riset dan publikasi ilmiah yang pernah dihasilkannya meliputi antara lain "Peran karakteristik personal pada kompetensi wirausaha" (Lembaga Penelitian dan Pengembangan, Universitas Ahmad Dahlan, 2013), "Exploring Islamic work values in organization" (UIN Malang Press, 2011), "Memaknai keberhasilan usaha: Studi pada perempuan pengusaha di Yogyakarta" (UMM Press, 2015), dan "Pengantar Psikologi Industri dan Organisasi" (Lembaga Penerbitan Universitas Ahmad Dahlan, 2016). Saat ini menjadi dosen pada Fakultas Psikologi, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Bisa dihubungi melalui alamat surat perguruan tinggi: Jl. Kapas 9,

Semaki, Yogyakarta 55166; alamat rumah: Pengok PJKA, GK I/682, Yogyakarta 55221; *handphone:* 081328736061; *e-mail:* ediahsari@gmail.com

***Fahmie, Arief.*** Lahir 10 April 1975 di Yogyakarta. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi (1998) dan Psikolog (2002) dari Universitas Gadjah Mada, gelar Master dalam bidang *Human Resources Management* (2006) dari University of Bolton, Inggris, dan Doktor dalam bidang *Industrial and Technology Psychology* dari Chemnitz University of Technology, Jerman. Memiliki minat riset dalam bidang teknologi informasi di lingkungan organisasi, model organisasi Islami, dan psikologi manajemen sumber daya manusia. Riset yang pernah dilakukannya meliputi antara lain "Perbandingan antara tes 16PF berbasis komputer dan pensil-kertas", didanai oleh Pusat Penelitian Universitas Islam Indonesia (2003), "Sikap terhadap komputer, tipe kepribadian, dan organisasi pembelajaran di organisasi pemerintahan", didanai oleh Kementerian Pendidikan Nasional (2004), dan "Sistem integratif untuk pengukuran kualitas kehidupan kerja dan pengambilan keputusan pemilihan intervensinya", didanai oleh Kementerian Pendidikan Nasional (2015-2016). Publikasi ilmiah yang pernah dihasilkannya meliputi antara lain "*Application of computer based tests in Indonesia*" (2003, *Psikologika, XII*, 1: 11-25), "*Computer anxiety within e-government*" (2003, *Psikologika, XII,* 2: 2-4), "*E-government: Dehumanisation or efficiency?*" (2004, *Psikologika, XIII*, 2: 2-5), "*E-government: New issue in organizational development and change*" (2004, *Insight, I,* 1: 20-37) "*The comparison between the 16PF computer-based test form and the 16PF paper-pencil test form*" (disajikan dalam the National Scientific Forum held by Indonesian Psychological Association, 2004), *"Personal Information Management usage between Indonesian and German Users: A Cross-cultural Psychology Perspective"* (Disajikan pada International Conference of Cross-Cultural Psychology, 2008), "*Effects of Connected with the Creator on the Organizational Restructuring of the 'Islamic' Micro Financial Cooperatives 'X' in Indonesia* (Disajikan pada The Asian Conference on Psychology & the Behavioral Sciences, 2013), *"Industrial and Organizational Psychology from Islamic Perspective"* (Disajikan pada *Jakarta International Conference of Muslim Intellectuals*, 2013),

dan "*The effectiveness of SAP ERP HCM learning in Islamic University of Indonesia*" (disajikan dalam the 1st International Conference on Psychotechnology, 2014). Sejak 2014 hingga kini menjabat sebagai Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia dan mengelola Lembaga Layanan Psikologi Organisasi Kayuh Baimbai. Dapat dihubungi melalui alamat surat: Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, Jl. Kaliurang Km 14,4, Yogyakarta; telepon: +62 853 27 5100 27; *e-mail*: a.fahmie@uii.ac.id.

***Fauziah, Alia Rizki.*** Lahir di Depok tanggal 23 Februari 1992. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi (2014) dan Magister Sains (2016) dari Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma. Pernah berkontribusi menjadi Editor IMAGZ ILMPI edisi ke-3 (2014). Selain itu, pernah mengikuti seminar *"Corporate Social Responsibility and Its Contribution Towards Indonesia's Welfare"* (Universitas Indonesia, 2014), "*New Generation and New Communication Personality and Disorder*" (Universitas Gunadarma, 2014) dan pelatihan "Workshop Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif" (Universitas Gunadarma, 2016). Publikasi yang pernah dihasilkan berupa artikel "Sahabat kecil yang membesarkan bangsa & cerita dari wisma" (Diterbitkan dalam Halaman MOVE, Media Indonesia, 2011). Kini menjadi dosen pada Universitas Gunadarma. Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Perum. Gaperi Jl. Garuda 5 Blok MK.9, Bojonggede, Cibinong, Bogor; *mobile phone*: 685697740211; *e-mail*: aliafauziah@yahoo.com

***Godwin, Raymond***. Menyelesaikan studi S1 di bidang psikologi (2006) dan jenjang magister psikologi terapan dengan kekhususan intervensi sosial (2010) di Universitas Indonesia. Saat ini ia menjadi Ketua Jurusan Psikologi di Universitas Bina Nusantara, Jakarta. Fokus penelitiannya adalah pembentukan identitas, media sosial, dan internet. Bisa dihubungi melalui alamat surat: Jurusan Psikologi, Universitas Bina Nusantara, Kampus Kijang. Jl. Kemanggisan Ilir III No. 45, Kemanggisan/Palmerah, Jakarta 11480, *mobile phone*: +628179994856, atau *e-mail*: rgodwin@binus.ac.id

***Hafiz, Subhan El.*** Lahir di Jakarta pada 2 Oktober 1978. Menyelesaikan pendidikan sarjana Psikologi di Universitas Diponegoro (2003) dan magister Psikologi Sosial pada di Universitas Indonesia (2006). Mengajar di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA) Jakarta (2005-kini) dan mengampu mata kuliah antara lain *Psikologi Sosial*, *Psikologi Islami*, *Teori Kepribadian*, dan *Manajemen SDM & Pengembangan Karakter*. Pernah mempresentasikan penelitian yang umumnya bertema Psikologi Positif dan Religiusitas dalam beberapa forum ilmiah nasional dan internasional antara lain *Asian Association of Social Psychology, International Congress of Applied Psychology, International Association of Cross-Cultural Psychology,* Asosiasi Psikologi Islami, dan Ikatan Psikologi Sosial. Saat ini menjadi pengurus di Ikatan Psikologi Sosial (IPS) Indonesia, Asosiasi Psikologi PTM (APSI PTM), Ikatan Psikologi Islam (API), dan Konsorsium Psikologi Ilmiah Nusantara (KPIN). Dapat dihubungi melalui *e-mail*: subhanhafiz@gmail.com

***Hairina, Yulia.*** Lahir di Banjarmasin, 18 Maret 2009. Menyelesaikan pendidikan S1 Psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang (2006) dan Magister Profesi Psikologi di Universitas Islam Indonesia (2010). Menjadi dosen di IAIN Antasari Banjarmasin. Melakukan penelitian antara lain: Perilaku Coping Mahasiswa yang Mengalami Kecemasan Dalam Menyusun Skripsi: Studi kasus pada mahasiswa psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora (2014). Publikasi ilmiahnya antara lain: Parent Management Training untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak yang Mengalami Oppositional Defiant Disorder, dalam *Jurnal Intervensi Psikologi* (2010) dan Kesabaran pada suami-isteri yang belum memiliki anak, dalam Proceeding dalam Konfrensi Nasional Psikologi Islam (2016). Dapat dihubungi melalui alamat rumah: Jl. Banjar Indah Permai, Perumahan Hayati Residance No. F12; *e-mail: yhairina@gmail.com.*

***Handayani, Jenny***. Lahir 28 Januari 1990. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi (2011) dan gelar Magister Profesi Psikologi dengan spesialisasi dalam bidang Psikologi Industri dan Organisasi (2016) dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. Menempuh sejumlah pelatihan meliputi antara lain “Training of

trainers prophetic leadership" (Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, 2013), "Workshop of conflict management and cross-cultural management" (Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, 2013), "Course on SAP Human Capital Management" (Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Indonesia, 2013), dan "Anchor Personality Assessment Training" (Universitas Gadjah Mada, 2015). Sejak 2015 hingga kini tergabung di Lembaga Layanan Psikologi Organisasi Kayuh Baimbai. Dapat dihubungi melalui alamat surat: Perumahan Padimas Asri, Jl. Damai (Jl. Kaliurang Km 8,5) RT 03, RW 25, Jaban, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, DIY; telepon: +62 8112576268; e-mail:jennyhandayanii@gmail.com

***Handayani, Penny***. Menyelesaikan pendidikan S1 Psikologi (2005) dan S2 Psikologi Pendidikan (2008) di Universitas Indonesia. Memiliki aneka pengalaman kerja antara lain: Co-Owner Luminosity Training and Consulting (2013-kini); Case Supervisor on Post Graduate Student Case Intake dengan fokus pada Special Needs, Learning Difficulties, dan Scholastic Aptitudes Cases (2011-kini), serta dosen tetap pengampu mata kuliah Observasi, Interview, Psikodiagnostika, Psikologi Pendidikan, Gifted Children, Special Needs Children, Human Learning Process, dan Community Education, di Fakultas Psikologi, Unika Atma Jaya (2011-kini); Associate Researcher on Parental Acceptance with Totally Blind Children (2013), Associate Researcher on Siblings Involvement in Totally Blind Children (2012), dan Associate Researcher on Parents Involvement in Totally Blind Children (2011) di Fakultas Psikologi, Unika Atma Jaya. Bisa dihubungi melalui alamat e-mail: pennyhandayani@yahoo.com

***Handoyo, Seger***. Lahir di Bojonegoro, 16 Pebruari 1967. Menyelesaikan studi S1 Psikologi di Universitas Airlangga (1990), serta S2 (1997) dan S3 (2006) Psikologi Industri & Organisasi di Universitas Indonesia. Mulai 1991 hingga kini menjadi dosen dengan keahlian pada bidang Psikologi Industri & Organisasi di Universitas Airlangga (UNAIR), mengampu mata kuliah antara lain Kesehatan Mental dan Psikologi Perilaku Kerja, Kepemimpinan & Pengambilan Keputusan, Pengembangan Individu dalam Organisasi, dan Pengelolaan Manusia

dalam Organisasi, serta berkonsentrasi menerapkan keahliannya dengan memberikan pelatihan, meneliti dan membimbing mahasiswa. Menjalani berbagai pelatihan untuk pengembangan diri antara lain pelatihan tentangi informasi dan pasar kerja di Jerman oleh *Deutsche Stiftung für international Entwicklung* (DSE) selama 10 bulan. Pendiri dan ketua pertama *Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Psikologi Terapan* (LP3T) di Fakultas Psikologi UNAIR. Menjadi Pembantu Dekan I (2003-2007) dan Dekan Fakultas Psikologi UNAIR selama dua periode (2007-2010; 2010-2015). Pada saat menjabat sebagai Dekan di Fakultas Psikologi UNAIR, pernah sekaligus menjadi ketua *Asosiasi Penyelenggara Pendidikan Tinggi Psikologi Indonesia* (AP2TPI) periode 2011-2013. Mengabdikan diri sebagai ketua *Himpunan Psikologi Indonesia* (HIMPSI) wilayah Jawa Timur selama dua periode (2008-2011; 2011-2014) dan sejak 2014 terpilih menjadi Ketua Umum Pengurus Pusat HIMPSI hingga kini. Tugas sebagai asesor *Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi* (BAN-PT) juga masih dijalaninya sampai saat ini. Dapat dihubungi melalui alamat rumah: Rungkut Asri Timur XII/43, Surabaya; telepon rumah: (031)8710404; alamat kantor: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Kampus B UNAIR Jalan Airlangga 4-6 Surabaya; telepon/faks kantor: (031)5032770, (031)5025910; *e-mail:* seger.handoyo@psikologi.unair.ac.id.

***Hendriani, Wiwin***. Lahir di Blitar, 1978. Menyelesaikan S1 dan S2 Psikologi dari Universitas Gadjah Mada, memperoleh gelar Doktor (2013) dari Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Airlangga. Mengikuti beberapa konferensi dan membawakan makalah, antara lain: "*Disability And Resilience: Four Phases To Overcome Significant Adversity In The Life Changes" (International Conference On Education, Psychology And Social Sciences (ICEPAS), 2016,* Jeju - Korea Selatan*),* "*Early Identification of Values in Parenting: A Content Analysis" (International Conference on Psychology in Health, Educational, Social, and Organizational Settings (ICP-HESOS),* 2015, Zhejiang University China), "*Coping and Adaptation in The Process of Resilience" (Asian Conference on Psychology*, 2013, Osaka – Jepang) dan "*Exploration Towards Protective Factors of Resilience in Special Families" (International Conference on Resilience,* 2011, Universitas Indonesia). Publikasi ilmiahnya antara lain: "Resiliensi Istri Terhadap

Perubahan Kondisi Suami Menjadi Penyandang Disabilitas Fisik" (Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, Vol. 4 / No. 1 / 2015-04), "Faktor Protektif untuk Mencapai Resiliensi Pada Remaja Setelah Perceraian Orangtua" (Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial, Vol. 3/ No. 1/2014-04) dan "Proses Resiliensi Individu dalam Perubahan Kondisi Fisik Menjadi Penyandang Disabilitas" (Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. VIII, No.2, 72-83, 2011). Saat ini merupakan dosen di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Dapat dihubungi melalui: wiwin.hendriani@psikologi.unair.ac.id.

***Herdiana, Ike***. Lahir di Bandung, 22 Mei 1975. Menyelesaikan pendidikan sarjana, profesi psikolog dan magister profesi psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran Bandung. Saat ini menjadi staf pengajar di Departemen Psikologi Kepribadian dan Sosial, Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga Surabaya. Selain mengajar, kegiatan professional lainnya adalah menjadi peneliti, penulis, asesor, konselor, penyuluh dan berbagai kegiatan pengabdian pada masyarakat lainnya. Mulai tahun lalu aktif memberikan penyuluhan tentang bijaksana menggunakan internet dan media sosial untuk remaja di Surabaya. Dalam tiga tahun terakhir mengembangkan payung penelitian tentang *human trafficking* di Jawa Timur. Hasil penelitian tersebut sudah dipresentasikan pada beberapa pertemuan ilmiah, yaitu *International Conference* ICPHESOS 2013 di Surabaya, temu ilmiah nasional *Psychofest* Unair Surabaya, Temu Ilmiah dan Konferensi Ikatan Psikologi Sosial HIMPSI (2015) dan 2$^{nd}$ ICPHESOS *International Conference* di Zhejiang University, Hangzhou, China (2015). Beberapa hasil penelitian dan esai telah pula di publikasikan di Jurnal INSAN. Saat ini masih aktif sebagai pengurus Bidang 3 Wilayah HIMPSI Jatim dan anggota IPS (Ikatan Psikologi Sosial). Memiliki kontribusi dalam penulisan buku *Pengantar Psikologi Sosial* (2013), *Bunga Rampai Psikologi Sosial: Catatan-Catatan dari Lapangan* (2014), *Kelas Psikologi Untuk Bunda PAUD* (2014), Buku seri 1 Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa, *Revolusi Mental: Makna dan Realisasi* (2015). Pernah mengikuti pelatihan Logoterapi, CHAD, CBT dan Reflections-Dialogues Workshop di QUT Brisbane Australia. Dapat dihubungi melalui email: ike.herdiana@psikologi.unair.ac.id atau ikeherdiana@yahoo.com

***Hutagalung, Inge.*** Meraih gelar Doktor dalam bidang Ilmu Komunikasi (2012), gelar S-2 Manajemen Komunikasi (2002), dan gelar S-1 Ilmu Komunikasi Massa (1982), dari FISIP Universitas Indonesia. Mengajar pada Fakultas Tehnik Sipil dan Perencanaan (FTSP) Universitas Trisakti dalam mata kuliah *Komunikasi Pemasaran* (sejak 1987). Menjadi praktisi di bidang *Public Relations* sejak 1984 dengan karir meliputi antara lain: *Senior Manager/Head of External Relations* pada sebuah perusahaan minyak asing di Balikpapan, *Public Relations Manager* Napan Group *(Holding Company), Head of Public Relations* PT Sony AmcolGraha, Konsultan dan *Account Manager* PT PurelMondial *(PR Consultant).* Buku yang dihasilkan meliputi *Pengembangan Kepribadian, Tinjauan Praktis Menuju Pribadi Positif* (2007), *Teori-Teori Komunikasi Dalam Pengaruh Psikologi* (2015), dan *Pengembangan Kepribadian* (edisi ke-2, 2015). Banyak melakukan penelitian tentang *selective exposure* dan pornografi pada remaja. Menjadi dosen tetap pada Program Pasca Sarjana Magister Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, dan menjadi narasumber tentang materi Komunikasi, Demokrasi Pancasila, Customer Satisfaction, serta Pengembangan Kepribadian *(Character Building)* di berbagai instansi pemerintahan dan perbankan. Bisa dihubungi melalui *e-mail*: inge_hutagalung@yahoo.com, atau *HP*: 0818323159.

***Junaidi, Akhmad***. Lahir di Mojokerto, 1981. Menyelesaikan jenjang S1 (2006) dan S2 (2008) di bidang Teknik Biomedika ITB. Beberapa penelitiannya antara lain: "Sistem Pengukuran Medik dan Akupuntur: Analisa Respon Fisiologi Tubuh untuk Menghasilkan Teknik Akupuntur yang Efektif dan Optimal (Program Insentif Kemenristek, 2006-2008) dan "Menuju Swadaya Kesehatan Masyarakat: Analisis Metoda Alternatif/Komplementer untuk Pencegahan dan Penyembuhan Penyakit Melalui Program *Community Based Health Care* (CBHC) (Riset Unggulan ITB, 2007-2009). Pernah menjadi asisten laboratorium biomedika ITB (2007-2008), konsultan ketahanan nasional (2014) dan sejak 2012 menjadi konsultan pengembangan SDM, teknologi terapan dan pembangunan wilayah. Beberapa mitra kerja antara lain: PT Jasa Rahardja, RS TNI Dustira, Dewan Ketahanan Nasional, PT Truba Jaya Engineering, Patriot Leadership Development Center (PLDC), Yayasan Santa Ursula, Yayasan Karteknologi Informasi dan

Komunikasia Jaya, Pemkab Badung, Banyuwangi, Batu, Kampar, dan PT Pelindo. Dapat dihubungi melalui: akhjun@gmail.com.

***Keraf*, *Marselino Kharitas Purna Abdi.*** Lulus S-1 Psikologi (2003), Magister Psikologi (2007) dan Magister Profesi Psikologi (2012) di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Pernah bekerja di lembaga penelitian pengembangan masyarakat CENDEKIA di Surabaya, di program kerjasama Yayasan Global Fund Surabaya, dan di Dinas Kesehatan Kota Surabaya sebagai manajer kasus di RSU Dr. Soetomo. Saat ini merupakan dosen tetap di Program Studi Psikologi, Fakultas Kesehatan Masyarakat di Universitas Nusa Cendana. Juga bertugas sebagai staf peneliti pada Lembaga Psikologi Terapan Kupang dan di Insight, sebuah biro konsultasi dan pelayanan psikologi di Kupang. Memiliki minat dalam psikologi klinis, psikologi organisasi serta penggunaan teknologi di masyarakat. Telah memublikasikan artikel dalam berbagai media ilmiah dan populer. Selain aktif sebagai akademisi dan praktisi psikologi, juga giat dalam menyampaikan pesan sosial melalui media teater.

***Kiling*, *Indra Yohanes.*** Menyelesaikan S-1 Psikologi di Universitas Kristen Satya Wacana (2010) dan S-2 Psikologi Klinis di Universitas Gadjah Mada (2011). Bertugas sebagai pekerja sosial di Sumba Timur selama hampir dua tahun, pernah bekerja sebagai tenaga pengajar tidak tetap di Fakultas Kedokteran Universitas Nusa Cendana. Saat ini adalah peneliti di *Institute of Resource Governance and Social Change,* sebuah *think-tank* yang berbasis di Kupang. Juga sedang melanjutkan studi PhD di *School of Psychology*, The University of Adelaide dengan bantuan beasiswa dari Lembaga Pengelola Dana Pendidikan. Salah seorang pendiri sekaligus pengarah Komunitas Penelitian BUNGA di Kupang. Memiliki ketertarikan penelitian pada ranah psikologi komunitas, psikologi perkembangan, anak dengan disabilitas, serta perlindungan dan partisipasi anak. Telah mempublikasikan artikel tentang tinjauan cakupan psikologi di jurnal *Anima, Indonesian Psychological Journal.* Tinjauan cakupan tentang anak usia dini dengan disabilitas akan dipresentasikan di The 31$^{st}$ International Congress of Psychology di Yokohama, Jepang. Karya ilmiah lainnya telah dipublikasikan dan dipresentasikan dalam berbagai media

dan kesempatan, baik dalam maupun luar negeri. Dapat dihubungi melalui email: iykiling@gmail.com

***Kiling-Bunga, Beatriks Novianti***. Menyelesaikan S-1 di bidang ilmu Teologi di Universitas Kristen Satya Wacana (2005). Setelah bekerja di sebuah lembaga swadaya masyarakat di Kupang selama setahun, melanjutkan studi S-2 Psikologi Perkembangan di Universitas Gadjah Mada (2008). Memiliki minat penelitian pada topik pendidikan anak usia dini serta perlindungan dan partisipasi anak. Saat ini merupakan staf pengajar di Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nusa Cendana. Selain itu juga merupakan pendiri dan penggiat Rumah Belajar Lentera Alam serta Komunitas Penelitian BUNGA di Kupang. Karya tulisnya diterbitkan di pelbagai berkala ilmiah nasional serta dipresentasikan dan diterbitkan melalui beberapa pertemuan ilmiah nasional dan internasional. Salah satu karyanya tentang tinjauan cakupan dapat diakses di *Anima, Indonesian Psychological Journal*. Dapat dihubungi melalui email: boenga.eve@gmail.com

***Lestari, Hayu.*** Lahir di Bisui, 3 November 1994. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi (2016) dari Universitas Ahmad Dahlan. Riset yang pernah dihasilkannya dalam rangka skripsi berjudul “Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif *online shopping* produk *fashion* pada mahasiswi (2016). Bisa dihubungi melalui alamat surat rumah: Jl. Karangbendokulon RT 09/RT 05, Banguntapan, Yogyakarta; *handphone:* 082133906336; *e-mail:* hayulestari@yahoo.co.id

***Mardajaya, Winandi.*** Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Indonesia, lahir di Selong tahun 1993. Pernah menjadi staf divisi keilmuan pada Forum Mahasiswa Pecinta Psikologi Industri dan Organisasi (2015-2016) dan menjadi koordinator acara “Seminar Meraih Beasiswa Luar Negeri (2015). Mengikuti beberapa pelatihan, antara lain: “*Succesful Writing in Today’s Media*” (2016), “*Rasch analysis method*” (2015) dan “*Smart Empowerement Technique*” (2014). Dapat dihubungi melalui: winandimardajaya@gmail.com

***Milla*, *Mirra Noor.*** Lahir di Pekalongan, 24 April 1973, dalah dosen Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Menyelesaikan studi S1 Ilmu Komunikasi di FISIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta (1996), serta studi S2 dan S3 (2009) Ilmu Psikologi di Universitas Gadjah Mada, Yogyakarrta, dengan disertasi berjudul *Dinamika Psikologis Perilaku Terorisme: Identitas dan Pengambilan Keputusan Jihad di Luar Wilayah Konflik pada Terpidana Kasus Bom Bali di Indonesia.* Melakukan penelitian dan publikasi dengan fokus tentang terorisme melalui konferensi, jurnal ilmiah, dan buku. Buku yang pernah ditulisnya antara lain *Mengapa Memilih Jalan Teror: Analisis Psikologis Pelaku Teror (*Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010). Artikel yang pernah ditulisnya antara lain *Keterpanggilan Jihad dan Bias Motivasional Terorisme*, dalam buku *Memutus Mata Rantai Terorisme di Indonesia* (Jakarta: Lazuardi Birru) dan *The Impact of Leader Follower Interaction on The Radicalization of Terrorist: A Case Study of The Bali Bomber* (dalam jurnal internasional *Asian Journal of Social Psychology*, 2013). Menjadi *Research Fellow* di Fakultas Psikologi Universitas Indonesia (2015-kini) dan aktif dalam asosiasi Psikologi Sosial baik yang berskala nasional maupun internasional. Bisa dihubungi melalui alamat surat rumah: The Avani Cluster Anantha F5/41 BSD City, Tangerang; *mobile phone*: 08127685822; atau *e-mail*: mnmilla@gmail.com.

***Moningka, Clara.*** Lahir di Jakarta, 8 November 1978, menyelesaikan pendidikan S1 Psikologi (2001) dan S2 Psikologi (2004), dan kini melanjutkan studi S3 di Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma, Jakarta. Mengawali karir sebagai asisten dosen Pskologi dan kemudian menjadi dosen Fakultas Psikologi di Universitas Gunadarma (2001-2004), Universitas Kristen Krida Wacana (2005-2011) sebagai dosen tetap dan Ketua Lembaga Psikologi. Clara juga mengajar di beberapa Universitas di Jakarta. Ia juga pernah bergabung di biro psikologi dan menjadi trainer (sampai saat ini) di beberapa sekolah, Pada tahun 2011-2014 menjabat sebagai Ketua Program Studi Psikologi Universitas Bunda Mulia Jakarta, Manager Students Advisory Center di tempat yang sama (2014-2015). Selama pengalaman mengajarnya, ia telah membuat beberapa penelitian di bidang sosial dan dipresentasikan dalam Call for paper bertaraf Nasional dan Internasional, dengan

tema orientasi akulturasi, self compassion pada budaya Indonesia, dan lain sebagainya. Minatnya pada Psikologi sosial termasuk fenomena penggunaan teknologi saat ini didukung oleh pendidikan S3 di Gunadarma yang juga mengkaji mengenai interaksi manusia dan komputer. Dapat dihubungi melalui email: claramoningka@ gmail.com.

***Nugraheni, Ardias.*** Lahir di Kulon Progo, 30 Desember 1989. Menempuh pendidikan S1 Psikologi (2008-2013, *cum laude*) dan S2 Psikologi Profesi (2013-kini) di Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Pernah menjadi Konselor di Pijar Psikologi, pijarpsikologi.org, Layanan Konsultasi Psikologi elektronik (2015-kini). Pernah meraih Juara Harapan II Lomba *E-book* interaktif untuk pendidikan karakter anak usia dini oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal (2012) serta Nominator peraih *Indonesia ICT Award* (INAICTA) kategori *digital interactive media* oleh Menteri Komunikasi dan Informatika dengan Karya Jagoan Lalu Lintas, sebuah Game Edukasi Tertib Berlalu-Lintas (2011). Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Bantengan Ds V Rt 19 Rw 09 Brosot Galur Kulon Progo Yogyakarta 55662 atau Jl. Wonosari Km 6, RT 08, RW 12, Kalangan Batu Retno, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198; telepon 0822-4343-9445; WA/Line: 085-292-808-595; atau *e-mail:* ardias.nugraheni@gmail.com dan ardias.nugraheni@mail.ugm.ac.id.

***Nugraheni, Azizah Kartika.*** Lahir di Magelang, 21 April 1990. Bekerja sebagai Staf Psikologi pada Balai Besar Rehabilitasi BNN, Bogor (2014-kini). Menempuh pendidikan S1 Psikologi (2008-2012) di Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Pernah meraih Nominator INAICTA (Indonesia ICT Award) Kategori Digital Interactive Media Perguruan Tinggi Kominfo RI (2015) serta Nominator Ebook Interaktif untuk anak usia PAUD Kemendikbud RI (2012). Bisa dihubungi melalui alamat tempat tinggal: Mess C3 Balai Besar Rehabilitasi BNN, Jl. H.R. Edi Sukma Km 21 Desa Wates Jaya Kecamatan Cigombong Kabupaten Bogor, Jawa Barat; atau *e-mail:* azizahkartika@gmail.com

***Nur Alfian, Ilham.*** Dosen di Departemen Psikologi Kepribadian dan Sosial Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Alumnus

Program Magister Psikologi Profesi Peminatan Psikologi Klinis di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Saat ini menjadi Ketua Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) Wilayah Jawa Timur (2015-2020). Pernah menjadi Ketua Unit Penelitian dan Publikasi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Airlangga (2007-2010) dan Ketua Redaksi Jurnal Ilmiah INSAN Media Psikologi (2005-2010). Menerjemahkan buku *Psikologi Humanistik* (Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005. ISBN 979-3721-66-9) dan *Psikologi Kritis* (Penerbit Mizan, Bandung, 2005. ISBN 979-99646-1-X). Salah satu tim penulis buku *Psikologi Keluarga* (Penerbit Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2008. ISBN 979-99555-1-3) dan *Pengantar Psikologi Sosial* (Airlangga University Press, 2012. ISBN 978-602-8967-63-1). Publikasi ilmiah yang tercatat adalah "The Effect of Social Support and Level of Hope on Well-Being: A Case Study of Urban Poor Society in Surabaya" (*Proceedings of the International Convention "Exploring The Role of Psychology in Creating Healthy Society"*). ISBN: 978-979-17880-0-7. Menjadi bagian dari tim penyusunan Panduan Teknis Penanggulangan Dampak Psikologis Bencana di Indonesia (2009) dan penyusunan naskah akademik Raperda Perlindungan Anak Kota Surabaya (2009). Alamat korespondensi dapat melalui email: ilham.nuralfian@psikologi.unair.ac.id.

***Nurrakhmi, Muthia.*** Lahir 3 Januari 1986. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi (2008) dan Magister Profesi Psikologi dengan spesialisasi dalam bidang Psikologi Industri dan Organisasi (2014) dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. Menempuh sejumlah pelatihan meliputi antara lain "*Prophetic Intelligence* sebagai salah satu alternatif solusi permasalahan sosial" (Fakultas Psikologi, Universitas Islam Indonesia & Universitas Ahmad Dahlan, 2005), "*Workshop of conflict management and cross cultural management*" (Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, 2013), "*Course on SAP Human Capital Management*" (Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Indonesia, 2013), dan "*Anchor Personality Assessment Training*" (Universitas Gadjah Mada, 2015). Sejak 2015 hingga kini menjadi Asisten Peneliti dalam proyek riset "Sistem integratif untuk pengukuran kualitas kehidupan kerja dan pengambilan keputusan pemilihan intervensinya", dan mengelola

Lembaga Layanan Psikologi Organisasi Kayuh Baimbai. Dapat dihubungi melalui alamat surat: Perumahan Padimas Asri, Jl. Damai (Jl. Kaliurang Km 8,5), RT 03, RW 25, Jaban, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, DIY; telepon +62 853 29 3041 14; *e-mail:* muthia.nurrakhmi@yahoo.co.id

***Pandia, Weny Savitry Sembiring***. Lahir di Sungai Gerong, Palembang-Sumatra Selatan tahun 1973. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi (1997) dan Doktor (2006) dari Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia. Pernah menjadi fasilitator di beberapa pelatihan antara lain: "Menjadi Orang Tua Hebat"--BKKBN (2015), Pendampingan Kader PAUD Orang tua PAUD Asy-Syakira Desa Panombo Bekasi--PPM Unika Atma Jaya (2015), "Kekerasan Pada Anak"-Kementrian Sosial (2014) dan Program Pengembangan Diri bagi Guru dan Siswa--Yayasan Putera Bahagia (Pemda DKI) – Unika Atma Jaya (2013). Publikasi ilmiah yang dihasilkan antara lain: "*Well-Being Siswa di Sekolah Inklusi"* (Disajikan di Seminar Nasional Kesehatan Mental dari Perspektif Kultural Fakultas Psikologi USU, 2015, "Gambaran Fungsi Manajemen di TK N" (*Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan, vol. 3 no. 1, hal. 118 – 127), "Mengembangkan Kemampuan Menulis demi Budaya Antiplagiarisme"* (Dalam Buku "Strategi Hindari Plagiarisme", Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015), "*Perceptions of parenting styles and their associations with mental health and life satisfaction among urban Indonesian adolescents*" (Bersama Amina Abubakar, Fons J. R. van de Vijver, Angle O. Suryani, Penny Handayani, *Journal of Child Family Studies, 2014*. DOI 10.1007/s10826-014-0070-x). Saat ini merupakan dosen di Fakultas Psikologi Unika Atma Jaya. Dapat dihubungi melalui weny.sembiring@atmajaya.ac.id

***Papilaya, Jeanete Ophilia***. Lahir di Ambon, 14 Oktober 1983. Menempuh pendidikan S1 Psikologi Fakultas Psikologi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga (2001-2006) dan menyelesaikan pendidikan Magister Psikologi Profesi di Universitas Katolik Indonesia Atmajaya, Jakarta (2008). Melakukan penelitian-penelitian bertema pengembangan diri baik pada remaja maupun orang dewasa. Saat ini menjadi dosen tetap di FKIP Universitas Pattimura Ambon dan mengajar sebagai dosen tidak tetap di Universitas Terbuka Ambon. Mempunyai

beberapa pengalaman organisasi, antara lain sebagai pengurus Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Provinsi Maluku (masa bakti 2013-2017) dan terlibat dalam Program Support untuk Narkoba & HIV/AIDS di Lembaga Partisipasi Pembangunan Masyarakat Maluku (LPPM). Bisa dihubungi melalui alamat surat rumah: Jl. Petra Karang Panjang Ambon; *mobile phone*: +6281322999987; atau alamat *e-mail*: jeaneteophilia@gmail.com

***Parhani, Imadduddin AM.*** Lahir 25 September, 1982, di Banjarmasin. Menempuh pendidikan S1 di Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang (2001-2006) dan S2 di Magister Sains Pascasarjana Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada 2006-2008. Menjadi calon dosen di Jurusan Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, IAIN Antasari Banajarmasih (2015-kini). Aktif dalam kegiatan penelitian, konselor penanggulangan AIDS, dan organisasi profesi. Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Jl. Sultan Adam Koml. Madani, Gang SMP 24 No. 27, RT 31, Banjarmasih, Kalimantan Selatan; *handphone*: 081227266003; *e-mail: poenyaimad@gmail.com*

***Prabowo, Hendro.*** Lahir di Semarang tanggal 19 Januari 1966, adalah dosen pada Universitas Gunadarma, Jakarta. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi (1994) dan Doktor Psikologi (2012) dari Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada. Pernah menempuh sejumlah pelatihan antara lain: "Training on lateral thinking for management" (Jakarta, 1996), "Two day workshop on art of empowerment, transpersonal approach by Margriet Rueffler" (Universitas Surabaya, 2006), dan "Long course tanspersonal psychotherapy By Margriet Rueffler" (Universitas Gadjah Mada dan Ikatan Psikologi Klinis, 2010-2012). Publikasi ilmiah/seni yang dihasilkannya meliputi antara lain: "Conceptual evolution of human resources management" (Disajikan dalam Seminar Nasional PESAT "Penciptaan nilai dan daya saing bangsa", Universitas Gunadarma, 2007); "Stress Management & Relaxation Training" (Audio Visual Gunadarma University, 2000); "Resonance between subordinate and superior. Strategic roles of I/O psychology in building creative society" (Disajikan dalam Konferensi dan Seminar Internasional APIO IV, Universitas Airlangga, 2010); "*A journey of God consciousness: A story of a midlife moslem woman*"

(Disajikan dalam *The first International Conference of Humanity and Transpersonal Psychology*, LITC - Udayana University, 31 July-2 August, 2015, bersama Feresti Laylani); "Natas: The indigenous public space from Manggarai, Flores Indonesia" (Disajikan dalam *5th International Conference of Indigenous and Cultural Psychology*, UNS, Surakarta, January, 10-14, 2014, bersama Wahyuni Purnami dan Rosarius Naingalis); "Collace from neglected child" (*Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 8(23), 78-83, 2014, bersama M.P. Dewi), dan "Sedona method" (Ufuk Press, Jakarta, 2009). Menjadi anggota *Asian Psychological Association* atau APsyA (sejak 2006) dan Himpunan Psikologi Indonesia atau HIMPSI (2008-2012). Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Jl. Pembaharuan No. 172, Rt 04/ Rw 08, Kecamatan Kelapa Dua Wetan, Jakarta Timur; *mobile phone*: 62818 769419; *e-mail*: ndrahu@yahoo.com

***Priambodo, Dibyo Soemantri.*** Memiliki pendidikan Psikolog dan MBA dengan konsentrasi *Human Resource Management.* Pernah menjadi *General Manager* dengan jabatan Kepala Sub Direktorat SDM dan Corporate Secretary di PT Krakatau Steel Cilegon, Komisaris di PT Krakatau Medika Hospital (2004), *HRD & Finance Director* PT Krakatau Industrial Estate Cilegon dan sekaligus *Komisaris* di PT Rakata Realtindo **(2007-2014).** Menulis ratusan artikel di berbagai media massa dan menerbitkan buku: "Corporate Governance & Etika Korporasi" (1999); "Sejarah PT Krakatau Steel" (2001); "Monolog Kang Sastro" (2004); "Refleksi Badan Usaha Milik Negara" (2005); dan "Balada Jiwa Gadis Remaja" (2006).

***Puspitawati, Ira***. Adalah Ketua Program Studi S1 Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma. Menyelesaikan pendidikan S1 Psikologi di Universitas Gadjah Mada (1995), S2 Psikologi di Universitas Indonesia (2004), dan S3 Psikologi di Université de Bourgogne, Perancis (2011). Mengampu mata kuliah Psikologi Kognitif, Psikologi dan Internet, Sistem Informasi Psikologi, dan *Cyberpsychology*. Melakukan publikasi dalam jurnal dan pertemuan ilmiah, antara lain: "Remaja '*Runaway*': Dari sudut pandang teori ekologi Brofenbrener", *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi, 4*(1), 1999; "Spatial analysis in hierarchical meaningful stimuli in children with mental retardation: A drawing

task", Proceedings, APsyA 2010 Conference, Darwin, Australia (bersama Vinter, A., & Mulyadi, S.); "Local and global processing in blind and sighted children in a naming and drawing task" (2014), *Journal of Child Development*, *3*, 1077-1090 (bersama A. Jebrane & A. Vinter); serta menerbitkan buku: "*Psikologi faal*: *Tinjauan psikologi dan fisiologi dalam memahami perilaku manusia*", PT. Rosda: 2012 (bersama I.I. Hapsari & R.D. Suryaratri). Menjadi anggota Asosiasi Psikologi Cyber Indonesia (APsiCI, 2012-sekarang) dan International Association of Applied Psychology (IAAP, 2013-sekarang). Pernah menerima penghargaan "Singgih Dirgagunarsa Award 2004 for Research in Developmental Psychology". Meraih hak kekayaan intelektual untuk "Karya Cetak Tes Kemampuan Kognitif" (2013, bersama N.M. Taganing, A. Zulkaida, & T. Cynthia). Bisa dihubungi melalui *e-mail*: iraps@staff.gunadarma.ac.id; iratribowo@yahoo.co.id

***Putri, Dona Eka***. Adalah Sekretaris Program Studi S1 Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma. Menyelesaikan pendidikan S1-Psikologi (1998) dan Program Profesi Psikolog (2001) di Universitas Padjadjaran; serta program Magister Profesi Psikolog (2006) dan program S3-Psikologi (2015) di Universitas Indonesia. Mengampu mata kuliah Modifikasi Perilaku, Psikologi Konseling, Psikodiagnostika II, dan Tes Grafis. Melakukan publikasi dalam prosiding dan jurnal, meliputi: "Perbedaan sikap terhadap seks dunia maya pada mahasiswa ditinjau dari jenis kelamin. Prosiding Seminar Ilmiah Nasional PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur, & Sipil), Universitas Gunadarma, Jakarta, 2009 (bersama Aji, S.); "Collective memories of West-Sumatran earthquake & their relation to community resilience." *Proceeding, International Congress of Applied Psychology* XXVII, Melbourne, Australia, July 2010; "The correlation between social skills and stress on gifted children." *Proceeding, The First International Conference of Indigenous & Cultural Psychology,* Yogyakarta, July 2010 (bersama Zikrayati); "Perception of death and fear of death in women with breast cancer." *Proceeding, Padjadjaran International Conference on Psychology (PICP),* Bandung, October 2011 (bersama Irfani, N.); "The effectiveness of problem solving therapy on domestic violence victim." *Proceeding, The Fifth International Asian Association of Indigenous and Cultural Psychology Conference,* Surakarta, January 2013 (bersama Tama, M.M.L.); "Collective memories of West-Sumatran

earthquake & their relation to community resilience," *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. V, No. 2, Universitas Gunadarma, 2011; dan "Religiosity and adversity quotient of Muslims in poor community." DOI: 10.7763/ IPEDR. 2014. V73. 4. (bersama Amalia, D.N., 2014). Bisa dihubungi melalui *e-mail*: dona_eka_p@staff.gunadarma.ac.id; donaekaputri@ yahoo.com.sg

***Ratna, Josephine Maria Julianti.*** Lahir di Surabaya, 4 Januari 1968. Menempuh pendidikan program Sarjana Psikologi di Universitas Airlangga (1986-1991), Posgraduate Diploma in Science (Psychology) di The University of Western Australia, Perth (1992-1993), Master of Psyhology (Clinical and Health, 1993-1995) dan Ph.D (Clinical Psyhcology, 2011-2015) di Curtin University of Technology, Perth. Pernah menjalani Clinical Psychologist Trainee di Graylands Mental Health Hospital, Perth, Western Australia (August – October 1993) dan Bentley Clinic Andrea Way Child and Family Health Centre, Western Australia (Feb – June 1994). Di samping menjadi Clinical Psychologist (regular practice) di Premier Hospital – Ramsay Health Care Jl. Nginden Intan Barat, Surabaya (1998 – kini), juga menjadi Country Manager for Indonesia untuk Australian Technology Network for Universities (ATN) sejak April 2015 hingga kini. Publikasi ilmiahnya meliputi antara lain, "The Efficacy of an Antenatal Resilience and Optimism Workshop (AROW) in Preventing Postnatal Depressive Symptoms: A Cluster Randomised Controlled Trial", *Research Gate*. doi: 10.13140/2.1.1043.9046 (2014, bersama R.T. Kane, C. Rees, & C. Roberts); "The association of psychological factors (coping strategies, anxiety and depression) and oxidative stress markers in end-stage renal disease patients in Indonesia: A pilot sudy (2010, bersama M. Thaha, M. & M.Y. Alsagaff, dalam *Proceeding of the 2nd National Conference of The Indonesian Clinical Psychology Association*, Yogyakarta); dan "The influence of causative factors on coping strategy and level of depression among Indonesian couples receiving a diagnosis of infertility", *Anima, 15*(*4*), 303-331. Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Jl. Wonorejo Permai Selatan V/57, Blok CC-350, Nirwana Eksekutif, Surabaya 60296; Mobile: +62 81 132 7812; atau *e-mail:* ratna.josephine@gmail. com

***Reksodiputro-Suradijono, Sri Hartati.*** Lahir di Jakarta, 12 September 1950 adalah Guru Besar Ilmu Psikologi Perkembangan pada Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia (sejak 2004). Meraih gelar sarjana (Dra.) psikologi dari Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia (1977), magister (M.A.) psikologi (1988), dan doktor (Ph.D.) psikologi (1993) dari OISE/University of Toronto, Canada. Pernah mengikuti Pelatihan *Distance Learning* (*E-learning*) di Queensland University of Technology (QUT) atas kerjasama antara Universitas Indonesia dan QUT dan dengan dukungan dana dari AUS-Aid (2005). Pernah menjabat antara lain sebagai Direktur Eksekutif *Quality for Undergraduate Education (QUE) Project,* Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia dan Departemen Pendidikan Tinggi, Depdiknas-World Bank (1999-2000), Anggota Majelis Penelitian Perguruan Tinggi, Dewan Pendidikan Tinggi, Dirjen Dikti, Depdiknas (2007-2010), Anggota Majelis Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi, Depdiknas (2006-2011), Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Universitas Pertahanan (2009-2015), dan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia (2016-kini). Beberapa penelitian yang pernah dilakukannya meliputi antara lain *Intelligent Collaborative Learning Environment: The Teacher Module.* URGE (University Research for Graduate Education) Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional-World Bank dan *Computer Mediated Communication: Attitudes & Beliefs Towards This Technology,* Riset Unggulan UI (RUUI), Direktorat Riset dan Pengembangan Masyarakat. Universitas Indonesia (2005). Dapat dihubungi melalui alamat rumah: Jl. Beluntas 119, Depok Utara 16421, Jawa Barat; telepon/faks: (62)(21)7520877; *handphone:* (62)(21)812-808-5461; atau *e-mail:* shsrdjn.192us@gmail.com

***Santosa, Elisabeth T,*** atau ***Miss Lizzie.*** Lahir di Jakarta, 27 Juni. Lulus program pendidikan Magister Psikologi dengan konsentrasi pendidikan dan klinis anak dari Universitas Tarumanegara. Memulai karir dalam bidang akademik sebagai dosen di President University Cikarang, kemudian di Swiss German University, Serpong. Membuka biro konsultasi psikologi bernama *Wellness Development Center* (2011) dan menjadi psikolog partner di Yayasan Praktik Psikologi. Bekerjasama dengan Komisi Perlindungan Anak Indonesia, Polda

Metro Jaya, Kementrian Negara Pemberdayaan dan Perlindungan Anak dan Wanita, BKKBN dan Kementerian Komunikasi dan Informatika menyuarakan hak perlindungan bagi korban kekerasan di kalangan anak. Menjadi komisioner bidang peninjauan dan pengaduan di Komnas Anak Indonesia (2015-2020). Sebagai Head of Education di PT Froggy Edutography pernah membantu pengembangan kurikulum dan implementasi program yang berfokus pada pencapaian cita-cita anak (2012). Menjadi pembicara seminar maupun *in-house training* di berbagai kota bersama perusahaan maupun institusi pendidikan. Aktif menulis dalam rubrik **"***Ask Elizabeth***"** di bulletin Cahaya Bagi Negeri dan di *online news* www.fee.id untuk para ibu dan wanita pada program Bilik Sehat. Menulis buku berjudul *Raising Children in Digital Era***.** Dinobatkan sebagai **Woman of The Year 2015** versi showbizindonesia.com. Bisa dihubungi atau dikenal lebih jauh melalui email:lizziesantosa@gmail.com; Fanpage: Elizabethsantosapsi; Twitter: @lizziesantosa; www.elizabethsantosa.com.

***Sholeh, Firdaus Ismail.*** Lahir di Karanganyar, 6 Januari 1990. Menempuh pendidikan Program Sarjana Ilmu Komputer (2008-2013) di Universitas Gadjah Mada, serta menempuh *European Master's Program in Computational Logic* (EMCL) di Technische Universität Dresden, Jerman, Free University of Bozen-Bolzano, Italia, dan Universidade Nova de Lisboa, Portugal (2014-kini). Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Bansari 04/IV, Kepek, Wonosari, Gunung Kidul; telepon: +62819 3174 2927; atau *e-mail:* firdaus_is@mail.ugm.ac.id; firdaus_is@yahoo.com.

***Sumargi***, ***Agnes Maria.*** Lahir di Surabaya, 1973. Menyelesaikan S1 (1996) dari Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Melanjutkan jenjang S2 di University of Western Australia dan jenjang S3 (2014) di University of Queensland, Australia. Memperolah *Prime Minister's Endeavour Awards* dari Pemerintah Australia (2010-2014) dan Dosen Berprestasi II, Unika Widya Mandala Surabaya (2007). Publikasi ilmiahnya antara lain: "A randomized-controlled trial of the Triple P-Positive Parenting Program Seminar Series with Indonesian parents" (dalam *Child Psychiatry and Human Development*, *46*(5), 749-761, 2014), "Understanding parenting practices and parents' views of

parenting programs: A survey among Indonesian parents residing in Indonesia and Australia" (dalam *Journal of Child and Family Studies, 24*(1), 141-160, 2015) dan menulis "Strategi pembimbingan anak usia dini: Suatu upaya untuk membentuk karakter bangsa" (Dalam Y. Probowati, S. Handoyo, & A. Matulessy (Eds.), *Pendidikan Karakter: Perspektif Guru dan Psikolog* (pp. 115-133). Malang: Penerbit Selaras, 2011). Saat ini merupakan dosen tetap di Unika Widya Mandala Surabaya. Dapat dihubungi melalui: agnesmariasumargi@yahoo.com

***Supratiknya*, *A.*** Profesor pada Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta. Tamat dari Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada (B.A., 1977; Drs., 1980) dan dari *Department of Psychology, College of Social Sciences and Philosophy, University of the Philippines,* Diliman (*Ph.D.*, 1992). Pernah mengikuti *Fulbright Visiting Scholar Program* di *Center for Cross-Cultural Research, Department of Psychology, Western Washington University,* Bellingham, dan *School of Psychology, Florida Institute of Technology,* Melbourne, Amerika Serikat (2003-2004). Menjadi anggota Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) dan *American Psychological Association.* Menulis dan menerjemahkan sejumlah buku, menulis artikel, dan melakukan penelitian tentang psikologi, dengan perhatian khusus pada psikologi budaya dan pendidikan. Bisa dihubungi melalui *e-mail:* aswignyawardaya@yahoo.co.id.

***Susana, Tjipto.*** Dilahirkan pada tanggal 31 Januari 1969. Mengajar di Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakakarta (1996-kini). Pendidikan S1 sampai S3 di bidang Psikologi Klinis, ditempuh di Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Selain mengajar berminat meneliti kepribadian, kesehatan mental, dan gangguan psikologis yang berkaitan dengan budaya. Juga aktif membantu konseling pribadi dan konsultasi pendidikan di Pusat Pengembangan Tes dan Konsultasi Psikologi (P2TKP), Universitas Sanata Dharma; pelatihan pengembangan kepribadian di beberapa perusahaan dan lembaga pendidikan. Menjadi Dewan Redaksi *Jurnal Psikologi Indonesia* yang diterbitkan oleh Himpunan Psikologi Indonesia (2004-kini). Beberapa publikasi berupa artikel dalam buku dan majalah antara lain: *Manfaat Bermain Bagi Anak* **(2006),** dalam buku *Menepis Hambatan Tumbuh-*

*Kembang Anak*, Yogyakarta: Kanisius; *Ivan Illich: Dunia yang Ramah bagi Kemanusiaan* (2016), dalam majalah *Basis*, 03 dan 04, tahun ke-65. Publikasi dalam jurnal Ilmiah antara lain: *Program Bantu Diri Terapi Kognitif Perilaku: Harapan Bagi Penderita Depresi* (2015)**,** dalam *Jurnal Psikologi*, Fakultas Psikologi UGM; *Contrasting Lay Theories of Polyculturalism and Multiculturalism: Association with Essentialist Beliefs of Race Six Asian Cultural Groups* (2016)**,** dalam *Cross-Cultural Research*. Menulis buku berjudul *Orang Sulit: Fakta dan Persepsi* (2014)**,** Yogyakarta: Kanisius.

***Syafitri, Diany Ufieta.*** Lahir di Yogyakarta, 3 Mei 1990. Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung, Semarang (sejak 2016). Menempuh pendidikan S1 Psikologi (2008-2012, *magna cum laude*) dan Program Profesi dan S2 Psikologi (2012-2015) di Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Pernah meraih *Nominasi Indonesia Information and Technology Award* atau INAICTA (2011). Pernah menjadi Konselor pada Konseling *Online* Pijar Psikologi (2015). Pernah menjadi Presenter pada Diskusi Pusat Kajian Informatika Sosial UGM (2011). Penelitian yang pernah dihasilkan antara lain *Game Goes to School*: Dedikasi untuk Generasi Indonesia Tertib Lalu Lintas (Hibah dari Program Kreativitas Mahasiswa DIKTI 2011) dan Pengembangan Indikator *Good Parenting* (Hibah dana penelitian payung dari Fakultas Psikologi UGM 2014). Bisa dihubungi melalui alamat rumah: Lempuyangan DN III, 263, Yogyakarta; telepon: +62274-589340/+6281802631527; atau *e-mail: dian.ufieta@mail. ugm.ac.id, syafitridiany@gmail.com.*

***Tiyas, Rizki Restuning.*** Lahir di Tulungagung, 18 Oktober 1992. Menempuh pendidikan program Sarjana Psikologi di Universitas Brawijaya. Bekerja sebagai Psychological Tester (2015) at Psychosense, Malang. Dapat dihubungi melalui alamat rumah: Jl. K.H.R. Abdul Fatah IV/11, RT 5/II, Ds. Mangunsari, Kecamatan Kedungwaru, Tulungagung; telepon: +62 857 557 60916; *e-mail:* rizki.tiyas@gmil. com.

***Triatmoko, HS, FA,*** memperoleh gelar Sarjana Psikologi (2006) dan Magister Sains dalam bidang Psikologi Pendidikan (2015) dari

Universitas Indonesia. Memiliki spesialisasi dalam bidang psikologi pendidikan, khususnya *e-learning,* desain instruksional, riset bidang pendidikan, pelatihan dan penulisan. Menghasilkan publikasi meliputi "Andai presiden sehebat Harry Potter" (Kanisius, 2008) dan "Sukses mendapatkan pekerjaan impian" (Tangga Pustaka, 2009). Kini menjadi *Learning Technology Coordinator* pada Kantor Sumber Daya Pembelajaran, Universitas Indonesia. Berpengalaman dalam menjadi narasumber bidang perancangan dan evaluasi *e-learning*, pengembangan pembelajaran *online,* hingga penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran. Bisa dihubungi melalui *e-mail*: fa.triatmoko.hs@gmail.com

***Tsalitsy, Rifauddin.*** Lahir di Temanggung, 7 Januari 1990. Menempuh pendidikan S1 Ilmu Komputer (2009-2014) di Fakultas MIPA Universitas Gadjah Mada. Menjadi *Programmer* dan *Cofounder* Creacle Game Studio. Menjadi anggota Organisasi Mahasiswa Ahli TI atau OMAH IT (2009-2010) dan anggota Komunitas Game Developer Jogja (Gamelan, 2013 – 2016). Pernah meraih Finalist Inaicta 2011 serta pemenang Nokia Here Maps Api Challenge (2015). Bisa dihubungi melalui alamat tempat tinggal: Karang Tengah Parakan, Kauman, Temanggung, Jawa Tengah 56254; *e-mail*: Rifauddint@gmail.com.

***Utama, Seno Aditya, J***. Lahir dan menetap di Jakarta, merupakan Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya. Pernah bekerja di Universitas Prasetiya Mulya (2008-2011). Pendidikan S1 dan S2 diselesaikan di Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Saat ini sedang melanjutkan S3 di universitas yang sama dalam bidang Psikologi Industri/Organisasi. Menjadi Kepala Bagian peminatan PIO di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya (2011-2014) dan anggota Pengurus Pusat HIMPSI di Kompartemen 4, Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa (2014-kini). Mengajar dan menjadi koordinator mata kuliah ICT di Fakultas Psikologi Unika Atma Jaya (2012-2014). Menulis makalah yang diterbitkan di beberapa jurnal dan disajikan di beberapa seminar, antara lain "ICT Twitter and Leadership: A Perspective from Social Identity Model of Deindividuation Effect (SIDE)" yang disajikan pada *The 1st International Seminar on Leadership and Social Action* (2013).

Menjadi salah satu anggota Tim Editor di buku HIMPSI "Revolusi Mental: Makna dan Realisasi" (2015).

***Warni, Weni Endahing.*** Lahir di Surabaya, 1977. Menyelesaikan jenjang S1 (2002) dan S2 (2005) dari Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Pernah menjadi Wakil Ketua I HIMPSI wilayah Jatim (2014-2019) dan Sekretaris di Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia Pusat (2011-2014). Sejak 2015 terlibat dalam kegiatan: *Coach Character Building*: DBL Academy Surabaya, Personil FGD Penyusunan Parameter tes Psikologi Calon Atlet Pelatih dan Manajer Program Indonesia Emas Tahun 2015 (Tim Pakar) dan Tim Psikologi KONI Jatim. Saat ini merupakan dosen di Fakultas Psikologi Universitas Hang Tuah Surabaya. Dapat dihubungi melalui: weniwarni@gmail.com

***Widyarini, Nilam.*** Adalah Ketua Program Studi S2 Psikologi Profesi Universitas Gunadarma. Menyelesaikan pendidikan S1 Psikologi (1992), S2 Psikologi bidang Psikologi Sosial (1998), dan S3 Psikologi bidang Piskologi Industri & Organisasi (2011) di Universitas Gadjah Mada. Pernah mengikuti *workshop* antara lain: *The Evolution of Psychotherapy*, Milton H. Erickson Foundation, Inc., Anaheim, California, 10-16 Desember 2013; dan Workshop 200 jam untuk sertifikasi sebagai hipnoterapis klinis (*certified clinical hypnotherapist*) dari *Adi W Gunawan Institute of Mind Technology*, Surabaya (sertifikat tahun 2014 dan 2015). Mengampu mata kuliah Psikologi Sosial, Keterampilan Sosial, Intervensi Psikologi Komunitas, dan Intervensi PIO. Menjadi penulis tetap kolom Psikologi pada tabloid "Gaya Hidup Sehat" (Kompas-Gramedia, 2004-2011), dan berpraktik sebagai hipnoterapis klinis (2014-sekarang). Melakukan publikasi dalam jurnal antara lain: "Kepemimpinan spiritual untuk kejayaan Indonesia: Mengungkap relevansi konsep kepemimpinan spiritual dari Fry dengan kepemimpinan nusantara yang etis-universal", *Jurnal Universitas Paramadina*, Edisi Khusus Konferensi Nasional 16 Juni 2010; dan "Kajian spiritualitas di tempat kerja pada konteks organisasi bisnis", *Jurnal Psikologi, 42*(1), UGM, 2015; serta menulis 4 buku seri psikologi populer: "Kunci pengembangan diri", "Membangun hubungan antar manusia", "Menuju perkawinan harmonis", dan "Relasi orangtua

& anak" (Elex Media Komputindo, 2009). Dapat dihubungi melalui *e-mail:* nilam@staff.gunadarma.ac.id; nilam_wid@yahoo.com

***Yulianto, Jony Eko.*** Adalah dosen tetap dan ketua Laboratorium Psikologi Sosial pada Fakultas Psikologi Universitas Ciputra Surabaya. Mengampu mata kuliah Psikologi Sosial, Psikologi Eksperimen, dan Metode Penelitian Kualitatif. Memperoleh gelar Sarjana Psikologi dari Universitas Airlangga Surabaya dan Magister Psikologi (M.A.) dengan bidang keahlian Psikologi Sosial *(cum laude)* dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Memperoleh penghargaan antara lain: *Excellent Lecturer* Fakultas Psikologi Universitas Ciputra Surabaya (tahun ajaran 2015/2016), *Top 10 Best Facilitator* Universitas Ciputra Surabaya (2016), serta Singgih Dirga Gunarsa Award (2010). Menjadi anggota *International Association of Cross Cultural Psychology* dan Ikatan Psikologi Sosial. Bisa dihubungi melalui *e-mail:* jony.eko@ciputra.ac.id.

Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) sebagai organisasi induk bagi mahasiswa, psikolog dan ilmuwan psikologi di Indonesia terus berupaya hadir memberikan kontribusi pemikiran serta solusi bagi persoalan bangsa. Kompartemen 4: Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa, adalah salah satu bagian didalamnya yang berperan mengejawantahkan semangat tersebut melalui tulisan-tulisan di media ilmiah (jurnal) dan media populer (buku).

Seri sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa merupakan terbitan berkala tematik yang berisi tulisan para psikolog, ilmuwan psikologi dan sahabat komunitas psikologi di Indonesia. Ditulis dari beragam khazanah pengetahuan dan pengalaman di dunia psikologi maupun disiplin lain yang digelutinya, disertai gagasan konkret untuk melaksanakannya. Edisi kali ini mengambil topik Psikologi dan Teknologi Informasi.

**Tim Editor**
J. Seno Aditya Utama
Juneman Abraham
Tjipto Susana
Ilham Nur Alfian
A. Supratiknya